

# BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 12月号

DECEMBER

# MEGADRIVE

ビーブ!  
▶メガドライブ◀ 540 YEN

1994年12月1日発行  
(毎月1回1日発行)  
第10巻12号通巻120号

© セガ・エンタープライゼス

発売  
直前  
セガサターン  
総力特集号!

特報!

ソニック&ナックルズ  
ぷよぷよ通

ストーリー オブ  
トア  
豪血寺一族  
エイリアン  
ソルジャー  
サムライスピリッツ

綴じ込み付録SPECIAL  
**LUNAR**  
—ETERNAL BLUE—

MEGA-CD PRESS

リーサルエンフォーサーズⅡ  
大封神伝  
ソウルスター

AM2研EXPRESS  
どうなるセガサターン版  
バーチャファイター2

発売直前 セガサターン  
PART1  
ファイナル・カウントダウン!!

バーチャファイターをはじめ年内発売ソフトを完全収録!!

PART2  
レッツロックオン! スーパー32X

ダブル  
特集!!



WELCOME TO THE NEXT LEVEL

SEGA

# SATURN FROM SAT

64ビット級・ものすごいゲームマシン誕生。

ものすごいソフト群が、これからどんどん登場。



バーチャファイター

©SEGA 1993, 1994

8,800円 11月22日発売  
アーケード版をパワーアップ  
完全移植! 超人気3次元CG  
格闘アクション。



クロックワーク ナイト

～ペパルーチョの大冒険・上巻～ ©1994 SEGA

4,800円 12月9日発売予定  
おもちゃの国の勇敢な騎士が、  
さらわれた仲間を救出に!  
視点移動3次元冒険アクション。



WanChai Connection

©SEGA ENTERPRISES, LTD. COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

7,800円 11月22日発売  
ジェームス三木脚本、  
香港ロケ敢行! CG+実写  
本格推理アドベンチャー。



真説・夢見館 扉の奥に誰かが…。

©1994 SEGA

7,800円 12月2日発売予定  
君の感情がストーリーを変える!  
感情入力システム採用  
本格アドベンチャー。

GOTHA～イスマイリア戦役～

©SEGA ENTERPRISES, LTD.

COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

7,800円 12月9日 発売予定

ゲイルレーサー

©1994 SEGA

6,800円 12月2日 発売予定

TAMA

タイムワナー・インタラクティブ

©TIME WARNER INTERACTIVE

5,800円 11月22日発売

麻雀悟空 天竺

シムソール/エレクトロニック・アーツ・ビクター

©1994 CHATNOIR

5,800円 11月22日発売

MYST

サン電子 ©Software copyright 1994,

Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.

7,800円 11月22日発売

表示価格は、消費税抜きの

標準小売価格です。





# URN

32ビット・RISC-CPU2基と7つのプロセッサによる分散処理が、64ビット級の驚異的な処理スピードをもたらした。3Dポリゴン、1670万色以上のスーパーリアル画像、PCM32chのハイグレードサウンド、そして業務用アーケードマシンをはじめ、さまざまなジャンルで続々と発売される超強力なソフト群—。64ビット級の圧倒的なパワーを秘め、セガサターン、地球のゲームシーンに、遂に登場。

バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトルのお知らせ 店舗大会/94年11月中旬～94年12月中旬まで。地区大会/95年1月初旬(全国10地区) 全国大会/95年2月中旬(東京にて開催) ●お問い合わせは…お客様相談センター(フリーダイヤル:0120-012235)へ! バーチャファイター2・エターナルバトルも開催予定。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター ☎ 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(除く祝祭日)



**11/22 発売**  
**¥44,800**

# SEGA SATURN



WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL

# 32BIT

…キミのメガドライブ

## メガドライブ用アップグレードブースター SUPER 32X

スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円

スーパー32Xはメガドライブに装着するだけで32ビットマシンに変身させることができるスーパーアイテム/その秘密は、新開発チップSH2を2基搭載したことにより、高速演算処理、ポリゴン表現、32,000を超える色数、豊かになったサウンド…などなど。

**驚異のハイグレードソフトが  
手頃な価格で充実!!**



スペース ハリアー™

12月3日発売予定 4,980円

アーケードを沸かした超人気ゲームをそのまま移植。 © SEGA 1985, 1994



**V.R.™**  
Virtua Racing  
DELUXE

バーチャレーシング  
デラックス

© SEGA 1992, 1994

12月16日発売予定 8,800円

コース、車種、そしてCGが大幅にグレードアップ/アーケード以上の興奮が…。

スターウォーズ®  
アーケード

12月3日発売予定 8,800円



®、TM & © 1994 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.  
© 1994 SEGA

アーケードの興奮を完全移植。X-ウィングを繰り「スターウォーズ®」3部作の世界へ!



アフターバーナー™ コンプリート

'95年1月発売予定 4,980円

進化した実際の戦闘システムを導入。  
“アフターバーナーII”を超えた3Dシューティング。 © SEGA 1994



© SEGA

**SEGA** 株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
フリーダイヤル ☎ 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)



# の威力!

で体験できる...

SUPER  
**32X**

スーパー32Xを  
メガドライブ  
に装着する  
と...



## メタルヘッド

'95年2月 発売予定 価格未定

テクスチャマッピング、ボクセルなど高度なCG映像で迫る、戦略性の高いロボット・アクション。

© 1994 SEGA



TM **ドゥーム**

12月3日発売予定  
7,800円

己の肉体を信じて闘うのみ/  
滑らかで速い、超リアル3D  
空間で、話題を呼んだ名作  
が今よみがえる!



id

© 1993, 1994 id Software, Inc.  
© 1994 SEGA, All rights reserved.  
Doom is a trademark of id  
Software, Inc.



## スーパー32X用ソフト続々登場!

スーパーモトクロス	迫力のCG映像による本物の興奮を!
36グレイトホール	本格的3Dゴルフであのフレッドカプルズと勝負だ。
TEMPO	思わず踊り出したくなる楽しい音楽アクション!
MOTHER BASE	クォータービューの超リアル3Dシューティング。
サージカルストライクCD	リアルイメージのダイナミックさに驚愕!
ファーレンファイトCD	レスキュー隊員となって人々を救世せよ!
サイバー フロール	進化した格闘アクションゲームが今ここに!
ステラー アサルト	高速ポリゴン・シューティング。
シャドー オブ アトランティス	3Dの画面構成が強烈な印象のアドベンチャー。

16BITから32BITに広がる  
メガワールド。



メガドライブ用アップグレードフースター  
**SUPER  
32X**

スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円



コンパクトになった  
16-BIT高性能マシン

**MEGA DRIVE  
メガドライブ2**

好評発売中



メガドライブのニューハイパー  
アタッチメント

**MEGA-CD  
メガ-CD2**

\*MEGA-CD2のシステム  
には、別売のメガドライブ2  
かメガドライブが必要です。

好評発売中 29,800円

\*表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



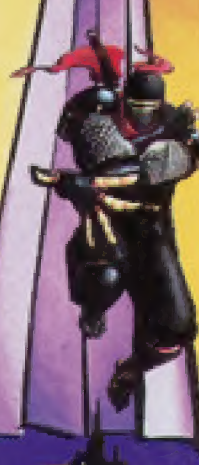
WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL



サムライスピリッツ  
刀対刀の激烈バトル、火花が散るぜ侍魂!

# SAMURAI SPIRITS

サムライスピリッツ



斬る、走る、蹴る、にらみ合う。天変地異に揺れる暗黒の時代に、  
天下無双を競う11人のサムライが集まった。

個性的な剣術と迫力満点のアクションに加え、つば競り合いや秘  
技真剣白羽取りなど、臨場感あふれるバトルシーンを展開。

天草四郎時貞を倒すのは、いったい誰だ。また、VSモードでは  
「天草」を含む12人からマイキャラが選択可能。

ORIGINAL GAME ©SNK CORP. 1993  
REPROGRAMMED GAME ©SEGA / SAURUS 1994

メガドライブ専用格闘アクションゲーム  
11月18日発売予定8,800円



SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス

©SEGA 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター プリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

16 BIT  
高性能マシン



MEGA DRIVE  
メガドライブ2

メガドライブ用  
アップグレード  
ブースター



メガドライブに  
装着するだけで  
32BITマシンに  
変身!

SUPER  
32X

12月3日  
発売予定  
16,800円

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



# 神拳流伝、最強の布陣。

束の間の平安は終わった。最後にして最大の闘いの銅鑼が響く。  
全世界を巻き込んだ驚異の格闘技ソフト。これは紛う方なきその正統の系譜だ。  
敗者が最後に輝く美しさ、過激さを加えた技の数々。  
究極の名はこのソフトにこそ相応しい。



究 極 神 拳



スーパーファミコン  
¥11,800(税別)  
11月11日発売!



ゲームボーイ  
¥4,200(税別)  
11月11日発売!



メガドライブ  
¥8,800(税別)  
大好評発売中!

GAME GEAR

ゲームギア  
¥4,800(税別)  
大好評発売中!

MIDWAY®

KOMBAT KALL 03-3730-9767

株式会社アクレイムジャパン 〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

Acclaim®

MORTAL KOMBAT® II ©1993 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Acclaim is division of Acclaim Entertainment. © & 1994 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.



GA GAME ARTS

メガ-CD最後の



# LUNAR

## ETERNAL BLUE



# 超大作ついに発売!!



12月中旬発売

価格9,800円(税別)



GAME ARTS 株式会社

ゲーム アーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL03-3984-1136



# 熱中!!! MEGA

SFファンタジー映画の金字塔「スター・ウォーズ」の第1作・第2作をベースに、完全



悪を正し、神として封じ込めよ!



## 大封神伝

中国三千年の歴史を舞台に繰り広げられる、壮大なSFスペクタクルRPG.

このゲームの原作である「国神演義」は、中国三大奇書として名高い「西遊記」「三国志」「水滸伝」らを遙かに上回るスケールを持ち、中国ではこの三作を超える人気を持つ物語です。そのSF的なストーリー展開と中国古代というエキゾチックな世界観を受け継ぎ、様々な人間ドラマをちりばめた、壮大なSF冒険歴史スペクタクルRPG、それが「大封神伝」です。

時にドラマを盛り上げる為、ビデオ取り込みによるアニメーションを多数収録。



12月下旬  
発売予定  
¥8,800 (税別)

格闘の極み、ここにあり。



三たび、戦いの宿命の時は来た。真の世界一を決めるべく、壮絶な戦いの幕が切って落とされる...

★プレイヤーは15人のキャラクターの中から、一人を選び、残り14人と戦い、世界一の格闘家を目指します。

★餓狼伝説スペシャルでは、前作の餓狼伝説1のラストボスのギース・ハワードや餓狼伝説2の三闘士、帝王ヴォルフガング・クラウザーをもプレイヤーが操る事ができるようになっています。

★ゲームは、ストーリーモードと対戦モードが用意されています。

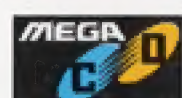
★難易度は、6段階用意されており、初心者でも充分楽しめるようになっています。



12月  
発売予定  
¥8,800 (税別)

©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©1994 FLASHBACK

Original Game © SNK CORP. 1993 Reprogrammed Game ©1994 JVC Musical Industries, INC. ©1994 FUNCOM PRODUCTIONS



この商品はセガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



# CD WORLD

オリジナル・ストーリーを構築。これがアルティメイト・スター・ウォーズ・シミュレーターだ!!

## STAR WARS REBEL ASSAULT スター・ウォーズ レベル・アサルト

映画のカットシーンを取り込んだ驚異の映像。  
サウンドトラックそのままの、あの音楽。臨場感溢れる会話音声。

プレイヤーは反乱軍の新人兵士として、  
地道なトレーニングから始まる全15ステージにトライ。  
来たるべき帝国軍とのドッグファイトに備え、腕を磨け!  
もちろん最終目標は"デス・スター"攻略。  
フォースとともにあらんことを...

**好評  
発売中**

¥8,800 (税別)

Rebel Assault™ & © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.  
Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

牙を向け! 剣を研げ!

## SAMURAI SPIRITS

対戦ゲームの歴史は、ここから塗りかえられる。

- ★ プレイヤーは、12人の剣士の中から一人を選び、残った11人の剣士達と戦い、打倒天草四郎時貞を目指します
- ★ ゲームはストーリーモードと対戦モードが用意されています
- ★ ストーリーモードは、12人の剣士一人一人に用意されており、ゲーム途中とエンディングにビジュアルシーンが用意されています
- ★ 対戦モードは12人の剣士の中から好きなキャラクターを選んで友人と対戦する事ができます



**12月  
発売予定**  
¥8,800 (税別)

Original Game © SNK CORP. 1993 Reprogrammed Game © 1994 JVC Musical Industries, INC. © 1994 FUNCOM PRODUCTIONS

360度 3D高速シューティング

## SOUL STARR

## ソウルスター

紅蓮の星海へ向けて、復讐の羽が飛び立つ!!

- ★ 宇宙空間23エリア、要塞内部17エリア、計40エリア
- ★ 画期的な変形システムを取り入れ、様々なバリエーションを見せる地形
- ★ ポリゴンアニメーションによるスピード感溢れる迫力のビジュアル
- ★ 操縦及び標準武器の操作、スペシャルウエポンの操作及びパワー/シールド転化を別々に担当し、より戦略性の高いプレイを楽しむことができる

2人共同プレイモードを搭載



**12月上旬  
発売予定**  
¥8,000 (税別)

© 1994 CORE DESIGN LIMITED © 1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.



# 豪血寺一族

こうけつしちぞく

弱きもの「豪血寺」の名を語るべからず。

世界三大闘闘の「豪血寺時代」……

豪血寺は、一族の頂上を百年ごとに争われる格闘技大会によって決めるという

これには豪血寺の血統のものがあれば誰でも参加できる。

あれからまた五年……

決闘頂上の神をめぐり、豪血寺の血を引くものが

世界から集い合う……

★これが欲しかった！ PRACTICE(トレーニング)

モードとカラオケモード

★コンシューマオリジナルのエンディングビジュアル！

★1ライフメーターで何人まで倒せるか！

ライフアタックモード(スーパーファミコン・オリジナル)

★2チームに別れて団体戦のバトルロイヤルモード

(メガドライブ・オリジナル)

スーパーファミコン版 好評発売中！

24メガ 価格¥10,500(税別)



(画面はメガドライブ版のものです)

メガドライブ専用カートリッジ 24メガ

11月18日発売！

価格¥9,800(税別)

「流星野郎のゲーム業界裏情報」  
ON AIR

関東エリア：ラジオ日本(1420kHz) 毎週土曜日24:30~25:00  
関西エリア：ラジオ関西(558kHz) 毎週金曜日22:30~23:00

アトラス・テレフォンサービス ☎03(5261)2356 毎週月曜・水曜日の15:00~18:00(祝日除く)

※ウラ技に関する質問にはお答えできません。※電話番号はお間違えのないようご注意ください

スタッフ募集中！

プログラマー

スタッフ

〒100 東京都千代田区千代田2-2-1 アトラスビル 電話 ☎03(3235)7802

© ATLUS 1993, 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は株式会社エニックスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「SEGA」の使用を許諾したものです。

スーパーファミコン は任天堂の商標です

株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12



# 才能をほる

平成7年4月、福岡校・仙台校・札幌校「声優タレント科」開講!



平成7年4月生願書受付中

## 91.65% 実績校です。

設備と機能と講師がちがう

(数字は、本学院全校・全科の平成6年3月卒業生の平均就職・デビュー率です)

全校・全科の入学生は、希望者全員が格安で学院専用寮に入れるので、効率学習・高率就職を実現できます。

上京(又は他地域)就職者は卒業後、各々就職地域にある学院専用寮に格安居住できます。

アニメーター科(動画、原画、作監技能 キャラクターデザイン)	2年	アニメ・AVオペレーター科(アニメ編集、VTR編集 編集、SE、ME 音響技術)	2年
コミック・劇画プロ養成科(コミック作家デビュー、ネガ ンク、デザイン、作画、原稿、原画)	1年	声優タレント科(アテレコ、DJ、アナウ ンス、舞台、映像演技)	1年
仕上げアート科(トレース、彩色、エアブラシ 色彩設計、コンピュータ彩色)	1年	コンピュータ・アニメ・ゲーム科(3D・3Dアニメ ゲームデザイン、ゲームサウンド)	2年
アニメ制作科(企画、脚本、絵コンテ 演出、制作、編集)	1年	SFX特撮科(スペシャルメイク、スペシャル メイク、メイクアップ、撮影)	2年
背景美術科(アニメ背景、背景設定 エアブラシ、美粧技能)	1年	ビジュアル・イラスト科(キャラクターデザイン、 イラストレーション)	2年
		ジュニア・ノベルズ科(小説作法、作家デビュー コピーライター、出版技術)	1年

アニメ&コミック、CGゲーム、出版、映像、声優教育



社団法人 日本映画テレビ技術協会 財団法人 日本視聴覚教育協会 社団法人 日本漫画家協会

体験入学  
説明会  
日程

無料一日体験入学日程			
東京校	八王子校	大阪校	名古屋校
11月13日	11月13日	11月23日祝	11月20日
12月4日	12月4日	12月25日	12月18日
1月15日	1月15日	1月22日	1月22日
福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校
12月23日祝	1月29日	11月27日	12月11日
2月5日	3月5日	1月16日祝	2月19日
		2月26日	3月26日

全国縦断学院説明会日程				
盛岡市	郡山市	宇都宮市	岡山市	松山市
11月13日	11月27日	11月27日	11月13日	12月4日

- 東京校声優科の体験入学は原宿校にて行ないます。
- ご父兄様や先生・お友達とご参加も歓迎致します。

入学案内書セット  
無料進呈

無料一日体験入学  
無料学院説明会  
参加

特典 特待生・学習援助金 無料自由選択講座  
著作料(出演料)配当

(案内書・無料体験の申込み)

ハガキに、①住所②氏名(フリガナ)③TEL ④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」と明記して下記へ。

お問い合わせ 〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-MD-11  
フリーダイヤル ☎0120-149-581 意欲一杯  
イヨグ イッパイ

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション(全国開催決定)  
新人声優・才能発見!!

札幌11/23祝 福岡地区 平成7年2月開催決定

デビュー・プロダクション所属94%(声優タレント平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。

お申し込みは下記へ

〒151 東京都渋谷区神宮前1-19-8-MD-11 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





# GAMEBLAST

パーソナル・コンピュータ  
ゲームマガジン **ゲームブラスト**

**創刊第2号  
好評発売中**

毎月8日発売  
特別定価630円(税込)

特集1 **格闘アクション新時代をリアルファイターに聞く**

## 格闘ゲームの咆哮

正道会館・佐竹雅昭／全日本キック・前田憲作／リングス・前田日明

特集2 **競走馬からゴキブリまで**

## あなたにも飼える電腦生物

新作NEW WAVE

ブランディッシュ3  
銀河英雄伝説IV  
紺碧の艦隊  
パワードール2  
クラシックロード3  
ラグナレック

RPG復活宣言

ウィザードリィCDS  
初心者のための定番ゲーム講座  
シムシティ2000

メーカー騒動録原始人がゆく第2歩  
(株)アローマイクロテックス

特  
報

アートディンク最新作 HR2／信長の野望～天翔編  
発売日決定! セガサターン

THE REVIEWS

PC-9821

RETURN TO ZORK  
Microsoft Flight Simulator  
Version 5.0

ストライクコマンダー

PC-98シリーズ

ルナティックドーンII  
ハイリワード

Windows

Lode Runner

DOS/V

Battle Bugs

FM TOWNS

スーパーストリートファイターII

Macintosh

The Manhole

セガサターン

バーチャファイター

他総勢28本

特  
別  
付  
録



特別付録 3.5" ディスク2枚組 PC-9821専用  
**アローン・イン・ザ・ダーク2 体験版**

"Alone in the Dark TM" published under license from Infogrames Multimedia S.A. (C)1993,199. "Infogrames" and "Alone in the Dark" are trademarks of Infogrames Multimedia S.A. and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. Licensed in conjunction with JPI. (C)1994 ARROW MICRO-TECHS CORP.



# SEGA SATURN MAGAZINE

定価540円(税込)  
お近くの書店でご予約  
お買い求め下さい。

「セガサターンマガジン」

次・世・代  
ゲーム雑誌も  
NEXT GENERATION!!

11月  
17日発売!

特稿1  
セガサターン本体徹底解剖!  
特稿2  
バーチャファイターCOMPLETEマスター

セガサターン新作SCRAMBLE  
ワンチャイコネクション/真説・夢見館/クロックワークナイト  
麻雀悟空 天竺/TAMA/MYST/GOHTA/デイトUSA

セガサターン全ソフト50+α 完全紹介!



セガ次世代  
ゲームマシン

セガサターンの情報を  
パーフェクト・サポート



SOFT  
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

©1994 SEGA



# サターン計画、V宣言。

次世代32ビットセガサターンシステム完全互換機登場。



## 驚異の高精細映像&リアルサウンド

ビクターVサターンは32ビットRISC CPUを2基搭載。高速3Dポリゴン、1670万色フルカラー表現など、未体験のスーパーグラフィックが目を見舞う。さらにPCM 32チャンネルを採用、Vサターンならではの迫力あるサウンドがあなたの感動を増幅する。



## ビデオCDなどマルチメディアへの発展も可能。

ゲームだけではなく、様々なマルチアミューズメントへと展開していくのがサターン計画。音楽ソフトや教育ソフト、さらにビデオCD対応（近日発売のオプション・ユニットが必要です）など、その可能性は次々とひろがっていく。



## 人気のアーケードゲームもゾクゾク登場！

©1994 SEGA



*Virtua Fighter*

### バーチャファイター

業務用で大人気のCG格闘ゲームがオリジナルモードを加えてパワーアップ。



### クロックワーク ナイト

～ペンパル・チョの大冒険・上巻～  
おもちゃの国の人気者になって、さらわれたチェルシーを救いに行こう。



### 真説・夢見館

扉の奥に誰かが…  
メガCDの「夢見館の物語」が新作ストーリー&マルチシナリオで進化した。



### ゲイルレーサー

あのラッドモビルに、2Pモード・ポリゴン敵車等の新要素を追加。





※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。



こんなワクワクしたことはない。

菅野美穂



次世代ヴァーチャル・ゲームマシン

# ビクター V-SATURN 誕生



日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

VICTOR CREATES IT.

ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号をご記入のうえ… [ビクターお客様相談センター] 東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 日本ビクター株式会社 TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。

RG-JX1 (11月下旬発売) COMPACT disc

標準価格は設けておりません



# 独占ナマ授業。

'95年度生募集中

真のプロフェッショナルは、現場を体験しなければ育たない。  
だから、アミューズメントメディア総合学院は、第一線の制作現場で  
多彩な授業を展開。ナマの雰囲気、プロの実力がダイナミックに  
体験できます。まさにエンターテインメント最先端。  
きっと君は時代の先をいく。



ポニーキャニオン映像事業本部  
マルチメディア事業部



マックレイ



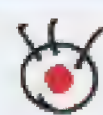
NECショールームC&Cプラザ

## CAMPUS LIFE



**学院説明会開催**  
11/23(祝) 12/17(土)  
1/29(日) 2/18(土)  
各日、恵比寿本校舎 午後2:00開始  
詳しくはお電話で  
**0120-41-4600**

特別聴講生  
千葉 麗子



フジサンケイグループ

株式会社 ポニーキャニオンがサポートします。



## アミューズメントメディア総合学院

次代のムーブは、君たちが創る！

### コンピュータゲーム・クリエイター科

(2年制) 定員:100名  
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】  
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

### ゲームグラフィック・CGアニメーション科

(2年制) 定員:100名  
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】  
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

### 声優タレント科

(2年制) 定員:100名  
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。



東京・恵比寿本校舎

JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より  
徒歩約5分 東急東横線代官山駅より徒歩約3分

### 学院案内無料進呈

●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。  
●あて先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 メガドライブ A-⑪係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

恵比寿本校舎住所:〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 ☎03-5721-4151



# CONTENTS

P34 モータルコンバット II THE FATALITY MANIA

P36 特報! ソニック&ナックルズ/ぷよぷよ通(2)

P43 新作ソフトをキャッチ・アップ/  
**新作スクランブル**

- テクモスーパーボウルII ●トムとジェリー
- アフターハルマゲドン外伝 エクリプス

P85 **ダブル特集!!**  
▼PART I  
**発売直前 セガサターン  
ファイナル・カウントダウン!!**

バーチャファイターをはじめ年内発売ソフトを完全収録!!

P113 ▼PART II  
**レッツロックオン!スーパー32X**

P106 **AM2研EXPRESS**  
どうなる  
セガサターン版 **バーチャファイター2**

P45 最新作のホットメニューを宅配します  
**BEメガ・ホットメニュー**

- ストーリー オブ トア
- 豪血寺一族 ●エイリアンソルジャー
- サムライスピリッツ

P123 **MEGA-CD PRESS**

MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!

- リーサルエンフォーサーズII
- 大封神伝
- ソウルスター

- P18 BEメガ・データランド
- P21 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
- P25 BEメガ・読者レース
- P25 BEメガ・ニュース&インフォメーション
- P53 びーぶるランド
- P58 遊星セガSTADIUM
- P60 トレジャー ファクトリー
- P62 ソニック通信
- P74 サウンドインタビュー SONIC THE HEDGHOG RE-MIX
- P75 エインシャントパーク
- P92 パ○王
- P77 のーコネタイムズ

- P78 ジャムおじさんの亀の甲より年の功
- P79 浜口講師のゲーム機進化概論
- P80 マルチメディア宣言/阿木二百
- P81 新作ソフトスケジュール・ソフトメーカー伝言板
- P127 サンダーバズ ARE GO GO!
- P128 メガドラ裏技リーグ
- P130 BEEP/ GAMEGEAR
- P132 メガLDライブラリー
- P134 OH/ NEO・GEO
- P135 BEメガ読者プレゼント



織じ込み付録SPECIAL  
**ETERNAL BLUE  
LUNAR**





# SHOP DATA

## ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE  
MEGA-CD  
GAME GEAR

**1位** 前回 1位 **ラングリッサーII**  
メサイヤ/94年8月26日発売/9,800円/SLG/16M+B・S

**3917 POINTS**

先月に続き好調な売りを続けている「ラングII」。再販も順次かかっているからまだの人は買いだぞ。

**2位** NEW SOFT **幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜**  
セガ/94年9月30日発売/8,800円/ACT/24M

**2053 POINTS**

おなじみトレジャーの最新作は人気漫画の格闘ゲーム。原作ファンもどっぷりハマれるデキだ。

**3位** NEW SOFT **モータルコンバットII〜究極神拳〜**  
アクレイドジャパン/94年9月9日発売/8,800円/ACT/24M

**1148 POINTS**

さらに過激になって帰ってきた最新作が国内初移植で登場。より多彩な演出に対戦も燃えるぞ。

**4位** NEW SOFT **魂斗羅 ザ ハードコア**  
コナミ/94年9月15日発売/9,000円/ACT/16M

コナミの底力を見せつける1本。各キャラもニクイね。

**1055 POINTS**

**5位** NEW SOFT **スター・ウォーズ レベル・アサルト**  
ビクターエンタテインメント/94年9月22日発売/8,800円/SH/CD

CDならではの映像が目白押し。名作の感動が蘇る?

**776 POINTS**

# SHOP DATA

## ビデオゲーム TOP5

SHOW UP!  
ARCADE VIDEO  
GAMES

### 3 パーチャコップ



### 5 豪血寺一族2



異色の格闘ゲームの最新作  
新キャラが楽しすぎ!

CHECK  
GAME!

## MD,CD,GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は秋の新作ラッシュで久々に話題作の活躍が目立ってる感じがするけど、「超目玉作品」と言えそうなソフトが不在なのは、ちょっとさびしいところかな。いよいよ今月発売されるセガサターン。スタート時の売れ行きと今後の影響に注目だね。

**6位** NEW SOFT **キャプテン翼**  
テクモ/94年9月30日発売/7,800円/SPT&SLG/CD

他機種でも人気の秀作がCDに。膨大なアニメに感動?

**752 POINTS**

**7位** 前回 ー **ソニック・ザ・ヘッジホッグ3**  
セガ/94年5月27日発売/5,800円/ACT/16M

「ナックルズ」の発売を前に購入者が増加。ついに完結?

**656 POINTS**

**8位** 前回 3位 **ぶよぶよ**  
セガ/93年1月19日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)

GG所有者はやっぱり持っている1本? 「通(2)」も期待。

**603 POINTS**

**9位** NEW SOFT **剣勇伝説YAIBA**  
セガ/94年9月9日発売/3,800円/ACT/4M

盛り沢山のゲーム展開が。原作ファンにもオススメ。

**752 POINTS**

**10位** 前回 8位 **魔導物語II〜アルル16歳〜**  
セガ/94年5月20日発売/5,500円/RPG/4M+B・4

I、IIあわせて人気のGG定番。完結編のIIIももうすぐ。

**505 POINTS**

**11位** 前回 4位 **JリーグGGプロストライカー'94**  
セガ/94年7月22日発売/4,800円/SPT/4M+B・1

**488 POINTS**

**12位** 前回 14位 **ダントアール**  
セガ/94年4月22日発売/3,800円/ETC/4M(GG)

**475 POINTS**

**13位** 前回 ー **エコー・ザ・ドルフィン2**  
セガ/94年8月26日発売/6,800円/ACT/16M

**444 POINTS**

**14位** NEW SOFT **モータルコンバットII〜究極神拳〜**  
アクレイドジャパン/94年9月9日発売/4,800円/ACT/4M(GG)

**417 POINTS**

**15位** 前回 2位 **シャイニング・フォースCD**  
セガ/94年7月22日発売/7,800円/RPG/CD

**381 POINTS**

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月1日〜9月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルー・ラオックス●ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

## 最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

AMショーで話題をまいた「バーチャファイター2」が、いよいよゲームセンターに登場するぞ。まずは、P.106からのAM2研Expressのコマンド表を覚えて対戦に臨んでほしいな。もちろん、各社の話題作も続々登場予定。年末はアーケードで燃えろ!

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	2	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK
3	ー	パーチャコップ	セガ
4	3	スーパーストリートファイターII X	カプコン
5	ー	豪血寺一族2	アトラス

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット楽鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101●バイ・ロサ



# USER DATA

## 移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME  
PC GAME  
OTHERS

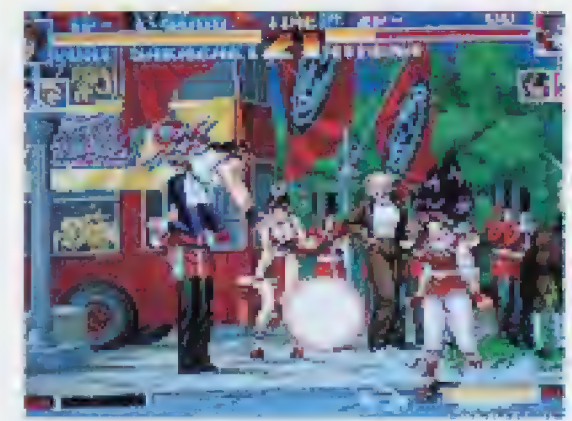
メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

発売日が12月3日、価格は16,800円に決まったスーパー32X。今後は32Xのほうで、移植作の隠し玉が出てきそうな感じだから、余裕があれば本体は購入しておきたいところだね。今月は移植作は1回休みだけど、意外な作品が出てくるかもよ?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	52
2	2	スーパーストリートファイターII X	カプコン VG	43
3	17	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK NEO-GEO	38
4	8	ヴァンパイア	カプコン VG	36
5	3	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	32
6	10	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	31
7	4	スナッチャー	コナミ パソコン他	30
8	7	龍虎の拳2	SNK NEO-GEO	23
9	14	バーチャファイター	セガ VG	22
10	12	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	21

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	20
12	20	ウルフファンク	データイースト VG	19
13	5	極上パロディウス	コナミ VG	18
14	9	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	17
15	6	天地を喰らうII	カプコン VG	16
16	—	対戦ぱずるだま	コナミ VG	15
17	16	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	14
18	11	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	13
19	—	レイフォース	タイトー VG	11
20	13	ワールドヒーローズ2 JET	AOK NEO-GEO	10

## 3 THE KING OF FIGHTERS'94



今後は移植希望がなくなったSNK作品、残念無念?

## 10 エイリアンVSプレデター



海外では早くも32Xで登場が発表された作品、日本は遅い...

※画面はアーケード版のものです

# USER DATA

## 待望の新作ゲーム TOP15

COME ON!  
NEW MD CD  
SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

ここに来て、32Xのタイトルも着実に伸びてきているけど、今回は「ぶよぶよ通(2)」が、いきなりブッチギリのトップに登場だ! 約2年ぶりの新作登場への期待度は、かなりのものがあるみたいだね。またまたロングセラーになりそう?

**1位** 前回 **ぶよぶよ通(2)**  
コンパイル/12月2日発売予定/6,800円/PUZ/16M

**498 POINTS**

早くも完全移植で登場! ゲーセンで早くも人気者の「ぶよ通(2)」が、電光石火の速さで(?)メガドラに登場。MD版ならではのオマケもお得だぞ。

**2位** 前回 **LUNAR ETERNAL BLUE**  
ゲームアーツ/12月22日発売予定/9,800円/RPG/CD

**333 POINTS**

発売日も決定! いよいよメガCD最後の大作RPGの発売も間近に。今回は初回分には特別音楽CDもつく予定だから、ファンの人は買い逃すな。

**3位** 前回 **サムライスピリッツ**  
ビクターエンタテインメント/2月発売予定/8,800円/ACT/CD

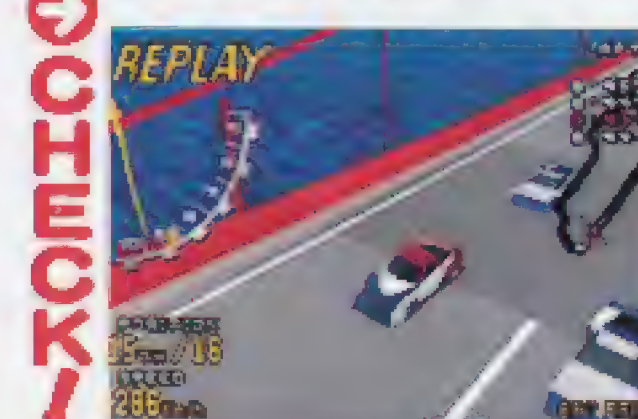
**188 POINTS**

CDの魅力たっぷり! 最後のNEO・GEO大作移植になりそうなこの作品。CDの特性を生かした作りで本物に迫る迫力を再現してるぞ。要注目だ。

※上のデータのポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	ストーリー オブ トア	セガ/12月9日	182
5	6	魔導物語 I	コンパイル / 来春予定	149
6	4	餓狼伝説SPECIAL	ビクターエンタテインメント/2月予定	145
7	8	V.R.Deluxe	セガ/12月16日	137
8	9	サムライスピリッツ	セガ/11月18日	122
9	7	サージングオーラ	セガ/発売日未定	114
10	12	豪血寺一族	アトラス/11月18日	104
11	15	エイリアンソルジャー(仮)	セガ/発売日未定	86
12	—	AfterBurner Complete	セガ/1月予定	55
13	11	メタルヘッド	セガ/発売日未定	54
14	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	セガ/1月予定	49
15	—	STARWARS Arcade	セガ/12月3日	48

## 7 V.R.Deluxe



今回はリプレイがさらに充実している32X版新コースも...

## 13 メタルヘッド



ついにゲーム画面もでききた32Xの期待作メタルヘッド...



SEGA SATURN

移植希望

USER  
DATA

TOP 20

NEXT  
LEVEL

セガサターンへの移植の期待作はこれだ!!

先月から始めたセガサターンのデータ関係。とりあえず、発売当初は「バーチャファイター」が注目的になってるけど、今後はここにある移植ものが重要な意味を持ってくるはず。1年後にこの表のどれぐらいが実現してるか、今から予想するのも楽しいぞ?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ヴァンパイア	カプコン VG	94
2	1	スーパーストリートファイターII X	カプコン VG	66
3	7	THE KING OF FIGHTERS '94	SNK NEO-GEO	53
4	3	リッジレーサー	ナムコ VG	41
5	11	ウイングウォー	セガ VG	33
6	14	プリンセスメーカー 2	ガイナックス パソコン	22
7	5	極上パロディウス	コナミ VG	21
8	—	真サムライスピリッツ	SNK NEO-GEO	20
9	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	19
10	—	ポリスノーツ	コナミ パソコン	18

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	17
12	—	デザートタンク	セガ VG	16
13	18	レイフォース	タイトー VG	15
14	8	シャイニング・フォースシリーズ	セガ メガドライブ他	14
15	12	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	12
16	6	ダークエッジ	セガ VG	11
17	15	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	10
18	—	ぷよぷよ通(2)	コンパイル VG	9
19	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	8
20	16	バーチャコップ	セガ VG	7

## 2 スーパーストリートファイターII X



実現度40%(?)

カプコンが予定している移植の正体は別、セガサターンへの移植も可能だが、今から予想するのは難しい。

## 5 ウイングウォー



実現度60%(?)

移植された、ボリゴン戦艦城など、いかにも豪華な演出のこのゲーム、実現度は高い。

※実現度の表記は、編集部が独自につけた可能性の度合を示したものです。

SEGA SATURN

期待の新作

USER  
DATA

TOP 15

NEXT  
LEVEL

発売前カウントダウン/ セガサターンソフトの前人気をチェック!!

11月22日の発売日も、もう目の前のセガサターン。今回はサードパーティーのソフトもランキング化してるので、順位のほうも結構充実してきた感じがするね。今月はセガサターンにタカラ他、各社の参入ソフトも発表されてさらに充実中。某大手C社も近日発表!!

**1位** 前回 1位 **バーチャファイター**  
セガ/11月22日発売予定/8,800円/ACT/CD

**612 POINTS**

うれしいオマケも満載! 移植作品ならではのオプションも充実していて、いろんな楽しみ方ができる「バーチャファイター」。隠し要素も満載らしいぞ。

**2位** 前回 2位 **デイトナUSA**  
セガ/4月発売予定/価格未定/RAC/CD

**350 POINTS**

初級コースも完成? 徐々に移植も進んでいくセガサターン版「デイトナUSA」。今後は春に向けて急ピッチで開発も進みそう。期待!

**3位** 前回 3位 **真説・夢見館 扉の奥に誰かが...**  
セガ/12月2日発売予定/7,800円/ADV/CD

**243 POINTS**

進化した演出の数々! 今回のセガサターン版はカメラワークはもちろん、シナリオも奥深くっているので臨場感も抜群。でもこの顔は怖いかも?

※上のデータのポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	—	重装機兵レイノス2(仮)	メサイヤ/発売日未定	158
5	4	シムシティ2000	セガ/発売日未定	130
6	—	ビクトリーゴール	セガ/発売日未定	119
7	5	ブルーシード	セガ/発売日未定	109
8	6	バーチャレーシング・サターン(仮)	タイムワナーインタラクティブ/発売日未定	92
9	7	エコ・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	セガ/発売日未定	81
10	—	三国志IV	光栄/発売日未定	79
11	—	ダービースタリオン(仮)	アスキー/発売日未定	68
12	14	グレイテストナイン	セガ/発売日未定	53
13	8	マジックナイトレイアース	セガ/発売日未定	52
14	—	慶応遊撃隊(仮)	ビクターエンタテインメント/発売日未定	47
15	—	A.I.V.	アートディンク/発売日未定	45

## 6 ビクトリーゴール



人気急上昇中のサッカーゲームリアルな空間が魅力的。

## 10 バーチャレーシングサターン(仮)



セガの移植とは違った味がある、という噂も。完成を待て。



新作ソフトお買い得一本勝負!

BEメガ  
ドッグレースMEGA DRIVE MEGA CD GAME GEAR  
ゲームギア

(11月8日～12月7日)

VERY USEFUL FOR BUYING  
NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

発売予定ソフト

1 枠 発売中(10月18日発売)

## ソニック&amp;ナックルズ



DATA ●セガ●7,800円●ACT  
●18M(MD)●制限コンティニュー制  
●2人同時プレイあり

## 脅威のロックオンシステム

単体では「ソニック3」の続きが遊べ(全6ゾーン+α)、「2」や「3」と合体すればナックルズでプレイ可能に。シリーズ完結編。

難易度

難

平均

オッズ

8.0

2 枠 11月18日発売

## サムライスピリッツ



DATA ●セガ●8,800円●ACT  
●24M(MD)●制限コンティニュー制  
●2人対戦プレイあり

## サムライMDに見参!

NEO・GEOで人気を博した剣術格闘ゲームがメガドラにも登場。世界の剣術家11人が対決する。5人を使うチームバトルもあり。

難易度

難

平均

オッズ

6.0

## REVIEWERS

## Game Beginner Girl

青山ようこ



ボーッとしているうちに、次世代機の時代になってしまいました。なのに、KOFだ、真サムスピだと買っていたらお金が……。バーチャファイターとセガサタンのために食費とゲーセン代を削るしか(泣)。

## Foreign Game User

OLIX光治



KPT BryceというMacのソフトを買ったんだけど、これがすごい。簡単にYES(って懐かしい)のジャケットみたいな絵が、3Dで描けちゃう。でもレンダリングに時間がかかるんで、パワーマックがほしいな。

## Game Mania Group

ハイローラーズ



パワーマックをついに購入。ビデオジョッキーになるべく、動画制作に力を入れていきたい。我が部屋にはモニターが6台あるが、数年後には5倍ぐらいの映像出力装置を揃えようと意気込んでる。(渋谷)

## General Game User

ジャムおじさん



セガサタンは予約したので、発売が待ち遠しいけど、そろそろ電源の確保が気になってきたこの頃。次世代機がAC電源じゃないのは、せめてもの救いかな? でも、スーパー32Xはやっかいそうだなあ。

最初は「なにこれえ!」と思ったけど、じつは超画期的なシステムだったんですね。「2」や「3」と合体させて遊んでみましたが、これがなかなか新鮮で脱帽! ちなみに「ソダン」なんて他のソフトを差しても(笑)、ボーナス面がパズルとして遊べるのも楽しいな。ナックルズも◎。

8

ロックオンのアイデアは確かにスゴイけど、単体だと初心者にはムズすぎるし、「3」がないとセーブできないのは難点。それにステージ構成などは、従来のソニックと同じなので、新鮮味もあまりない感じ。BGMもポップで好みに分かれるけど、ソニック好きな文句なく買いでしょ。

7

「3」と併用して(これ重要)プレイすれば、シリーズ最高傑作として10～9点の評価が与えられる。性格の違う各3キャラに対して、じつに巧みなマップデザインがされており、やり込むほどに完成度の高さを感じる。「3」が納得できなかった人も絶対納得できる1本だ。(口)

8

ゲーム序盤はそれほど魅力的に見えないけど、先に進むにつれて仕掛けが凝って楽しくなってくるね。特にナックルズは、滑空やよじ登りがでて快感だし、そのかわいさにもゾッコンだ。トラップも「2」ほどイジワルじゃないし、砂漠面などの演出も新鮮。「3」所有者は必携。

9

業務用で続編が出てるけど、いまだにこっちも古臭さを感じないのはスゴイな。奥が深いながら、初心者も楽しめるという点は評価したいですね。完全移植を望むマニアでなければ、納得できるデキでは? でも、アースクエイクって、いるとうっとおしいけど、いないと寂しい?

7

格闘ゲームはあまり遊ばない私だが、さすがにこれは個性が光る作品だね。でも、今やネオジオCDも出ちゃってる時期に、ようやく移植されても、イマイチ魅力に欠ける気もするなあ。見た目は似てるが、なんだかだいぶ大味なゲームになってるし……。好きな人なら買い?

6

絵のデキはいいんだが、肝心の感覚がまったくと言っていいほど違う。削除された技が多すぎて、そのキャラ独特の戦い方ができなくなってるのも難。これじゃ移植と言うにはツラすぎる。声も全部ないし、BGMもへぼい。天草が使えるのは対戦時のみってのもサービス不足。(作)

5

アースクエイクを削除し、SFC版よりキャラを大きくしているのはいいが、やはり拡大縮小機能がないのはシステムのツライなあ。胴輪切りとかも再現されてて、「おっ」とは思いうけど、勝ちポーズのアップがなかったり、声が渴れてるのはX。天草使用もオマケ程度って感じだね。

6

ついにセガサタンの今月22日に発売されるけど、残念ながらセガサタンのソフトの評価は今回ここには入れてないんだ。まだサンプルが不十分というのもあるけど、詳しくは11月21日発売予定の「セガサタンのマガジン」を見て参考にしな。今月はMDも豊作だ?

## このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階評価で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほうが、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイは80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.25からの読者評価コーナー「BEメカドッグレース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

ACT…アクション  
SHT…シューティング  
RPG…ロールプレイング  
ADV…アドベンチャー  
SLG…シミュレーション  
SPT…スポーツ  
RAC…レース  
PUZ…パズル  
TAB…テーブル  
A・RPG…アクションロールプレイング  
VIC…バーチャルシネマ  
PIN…ピンボール  
QIZ…クイズ  
ETC…その他



3 枠 11月18日発売

## 豪血寺一族



●アトラス●9,800円●ACT  
●24M(MD)●無限コンティニュー制  
●2人対戦プレイあり

### 精気を吸い取れ!

アーケードで話題をまいた異色の対戦格闘ゲームがメガドラで登場。日本人の豪血寺一族が、次期頭目の座を目指し戦う。

難易度

普

平均  
オッズ

6.25

山ほどある格闘ゲーの中でも、特に個性的な1本ですね。やはり「婆さんがいる」のはポイント高い(のかなあ?)。他のキャラも結構色モノっぽいし、グラフィックもかなり洗いで、ちょっととっつきにくいかも。でも中味は結構ノーマルです。2段ジャンプも、使うと面白いよ。

7

キャラの動きが少し軽いのは気になるけど、とにかくハチャメチャな感じがするゲーム。バランスとしてのハチャメチャさもさることながら、攻撃がガンガン決まる爽快感もスゴイかも。ゲームのツメは甘々だけど、ババアで吸って、サクサク進むのには楽しいかな。簡単なもの○。

6

アーケード版の大味感もきちんと移植されているメガドラ版だが、ほぼ同時期に発売されたSFC版と比べると絵は劣るし、声もボロボロなのはちょっと。陳・念の20段連続攻撃なんてムチャな技がしっかり決まるのも、賛否両論あるでしょ。「ストII」を見た後ではうーんな感じ。(口)

5

アーケードでは「2」が稼働中だけど、あの完成度を見ちゃうと、やっぱり「1」のほうはツライ感じがするね。オプションの充実度や、練習モードは確かに親切だが、雑で、大味なまま、あのゲームを移植されても、どうもなあといったところ。反応不可能なダッシュ投げもちょっと。

7

4 枠 12月中旬発売予定

## テクモスーパーボウル2 スペシャルエディション



●テクモ●9,980円●SPT  
●16M(MD)●バックアップ(1コ)  
●2人対戦プレイあり

### さらにバージョンアップ!

アメフトゲームで定評のある同シリーズの最新作が登場。データは'92~'94年のものを収録。ゲームモードは3つ。

難易度

難

平均  
オッズ

7.0

以前からアメフト物は難しいと嘆いていた私ですが、今度はこのゲームも結構マニアックになってしまったんですね。フォーメーションもさらに細分化され、スポーツゲームというより、もはやSLGの域に達した感じが。マニアは堪えられるけど、初心者にはちょっとなあ。

7

ゲーム画面を見ただけだと、どうも地味な感じのこのゲーム。でもこのゲームのウリは、要所要所に挿入されるデモのノリの良さにつきます。タイプの的には同社の「キャプテン翼」っぽいんだよね。前作より少々見にくい部分もあるけど、データが最新なのはうれしいでしょ。

7

基本的なシステムはほとんど変わっていないが、グラフィックやビジュアル面がかなり良くなってるな。実際のアメフトに近づいて、マニア色が濃くなったといえるが、3年分のデータが入っているのは、ファンとしてはうれしい限りだ。過去と今のチームで対戦できるのも◎。(作)

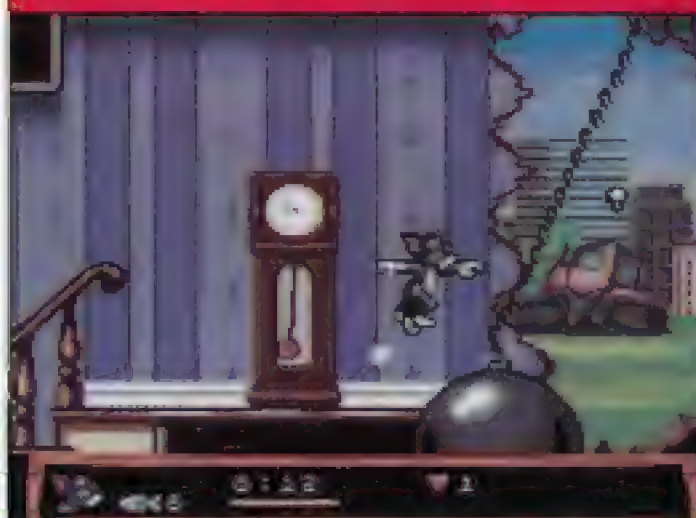
7

前作より選手の大きさが大きくなってるし、選手のオーバーなアクションも健在で、安心して遊べるアメフトゲームではある。データ画面で選手の顔写真がなくなるとか、ハーフタイムでビジュアルがないとかは気になったが、データの充実度はサスガだね。上級者に。

7

5 枠 12月16日発売

## トムとジェリー



●アルトロン●8,800円●ACT  
●8M(MD)●制限コンティニュー制  
●2人同時プレイあり

### なかよくケンカしない?

懐かしのTVキャラ、トムとジェリーが帰ってきた。家を取り壊されたトムとジェリーが、仲間のロビン救出に立つ。全8面。

難易度

難

平均  
オッズ

4.75

キャラの動きもいいし、見た目の可愛さから「お子様向けかな?」なんてナメてかかったら甘かった。序盤からまったく進めないんだもの。決して複雑なトラップだらけじゃないんだけど、結構慎重な操作が要求されるのよね。トムならもっと、ガムシヤラに行きたかったなあ。

6

ちょっと今時のゲームとはいえない感じのゲーム。淡々と右に進むだけのゲームなんて、ファミコン時代の遺物みたいな懐かしさがあるね。特に主人公が画面の中央にいるもんだから、進行方向の画面が少ししか見えず、すぐに対応できないこともしばしば。落ち死にも多いなあ。

4

トムとジェリーって、追いかけるんじゃないで、一緒に進んでいくのな。操作性はまあ普通だが、ステージ構成が単調で、ただ長いだけなのはカンペンしてほしいぜ。だいたい先に進んでも、やられるとまた最初からってのもヒドイ。当り判定も雑で、ちょっとツライよな。(作)

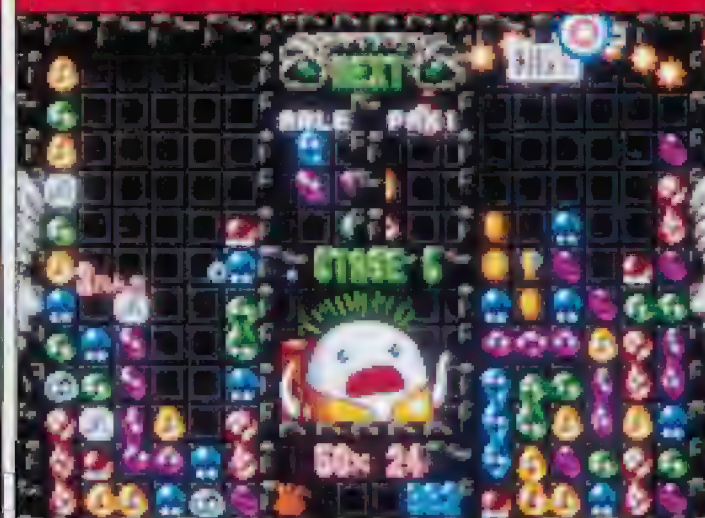
4

なんで今、トムとジェリー?なんて疑問はあるけど、ゲームのほうも、なんで今これ?なんて気がするなあ。踏みつけ攻撃があるわけでなく、ただ避けて進むのが基本。キャラも動きが少なく、紙べらを動かしてるみたいなのもちょっとね。同じノリならGG版のほうが良かった?

5

6 枠 12月2日発売

## ぷよぷよ通(2)



●コンパイル●8,800円●PUZ  
●16M(MD)●無限コンティニュー制  
●2人対戦プレイあり

### 今度もMDがいの一番!

大ヒットした「ぷよぷよ」の続編がアーケード版に続いて早くも登場。総勢32人のキャラが、ぷよ地獄で再び対戦する。

難易度

普

平均  
オッズ

7.75

前作と較べて良くなったか悪くなったかは、人それぞれで違いそう。前作はいかに「タメ」で連鎖を作るかにかかっていたけど、今回は固ぷよの登場で、早めに連鎖しにいったほうが良さそうね。ゲームとしての質と自由度は確実に上がったけど、やや普通で中毒性は薄れたかも?

8

ネーミングセンスは「ふ〜ん」って感じだけど(笑)、絵はきれいになってるし、モードも増えているしで、やっぱり楽しめるんじゃないかな。特に「相殺」があるおかげで、対戦時は初心者でも結構持ちこたえられたりするね。でも欲を言えば、1人用でもう1つモードがあればな。

7

対戦ぷよに通じているプレイヤー達ならとりあえず「買い」の1本。練り込まれた改良点は、レベルの高い勝負を約束してくれるだろう。固ぷよの存在は、やや初心者にはツラそうだが、超豊富なオプション設定で当分遊べそう。今回は声が全部入ってるけど、頑張ってるほう?(口)

8

まずは、この話題作がどの機種よりも先駆けて遊べるのはうれしいね。アーケード版にある4人対戦ができない分、充実したオプションでいろいろ遊べるのは◎。特に2個消し、6個消しなどのルールでやると、かなり違った感覚で遊べるよ。年末は、やっぱり必携なんじゃない?

8



7 枠 11月11日発売

アフターハルマゲドン外伝  
魔獣闘将伝エクリプス



データ  
●セガ●7,800円●RPG  
●CD●要バックアップRAM  
●1人プレイのみ

**魔族が主役のRPG**  
パソコンなどで出ていた「ラストハルマゲドン」の外伝的RPG。世界が滅びた後の覇権をめくり、魔族達が立ち上がる。

難易度  
**難**  
平均  
オッズ  
**5.5**

設定の細かさ、斬新さ、そしてオープニングの物々しさ……。かなり異色な雰囲気とはいえ、そのあたりはいかにもパンドラボックスさんのゲームという気がします。セリフ回しとかに昔ながらの雰囲気が残っていますが、初心者には少々ツライかも。暗い設定が好きな人なら。

7

前作にあたる「ラストハルマゲドン」はもうかれこれ10年近く前のものになるけど、雰囲気自体はアレと同じ感覚だ。このテの設定が好きな人も多だろうけど、古臭い戦闘シーンは工夫がないし、シナリオも後味がいいわけでもない。でも、食わず嫌いの人は意外とハマるかも？

6

操作自体はイラつかないが、エンカウントが3歩で会うなんて怒号だぜ。それにグラフィックがハンパで、かなりヘボイのは、どうしたことか。シナリオや雰囲気はいいんだが、それよりもアラのほうが目立ってハマれない。戦闘時のCDアクセスもミョーに長くて×だぜ。(作)


4

前作のように108のプレートを集めるとかいった面倒臭さはないけど、設定や世界観などは、やや家庭用機向けにマイルドになってる感じだね。レベルアップして魔族を合体させるなど、メガテンの元にもなったシステムは健在だが、画面が洗練されてないのは×。全体的にツライな。

5

8 枠 11月25日発売

リーサルエンフォーサーズII  
ザ・ウエスタン



データ  
●コナミ●9,800円●SHT  
●CD●制限コンティニュー制  
●2人協力プレイあり

**今度は荒野のガンマン?**  
人気ガンシューティングの移植。銃非同梱タイプもあり(7,800円)。1873年、アメリカ西部で2人の保安官が立ち上がる。全5面。

難易度  
**難**  
平均  
オッズ  
**6.75**

やっぱり銃でやらないと「リーサル」って気がしないですね。今回は西部劇なんだけど、悪人と一般市民の見分けがつきにくいのは、ちょっとツライかも。照準を合わせるのも結構難しいし、敵も手ごわいです。でもウエスタンというより、単に殺風景な画面に見えるのは私だけ？

7

ハッキリ言って絵が変わっただけのゲームなんだけど、それでもこの手のゲームが家で遊べるのはうれしいでしょ。今回はアーケード版にはない練習モードなんかもついてるし、お買得感はある感じだ。でも対ボス戦だけ、やたらと難しいのだけは勘弁してほしい。2Pがオススメ。

6

舞台は西部劇。そういや、飲んだくれの親父がええ好きだったっけな。で、まずはパッドでやってみたが、これが最悪。照準の移動速度が遅すぎて、クリアはムリに近い。どうせなら、2丁の拳銃を持って、ブツ放せば、痛快だったが、それはないらしい。ちと残念。(渋)

7

まずは前作と違って、好きな面から始められるのがうれしいね。画質がやや粗く、操作感もちょっと違う気がするけど、雰囲気自体はよく出てるんじゃないかな。BGMや効果音もCDっぽくっていいが、ボス面がやたらと長引いて、テンポが崩れるのは残念なところ。デキはいいが。

7

9 枠 12月22日発売

ソウルスター



データ  
●ビクターエンタテインメント●8,000円●SHT  
●CD●コンティニューなし  
●1人プレイのみ

**可変型戦闘機発信!**  
母星を滅ぼした異星人マーコイドを追求め、巨大母艦トリゴンから新型戦闘機アグレッサーが飛び立つ。3形態で戦え。

難易度  
**難**  
平均  
オッズ  
**7.5**

この類のシューティングもずいぶん増えてきたけど、このゲームの場合、マニアックに見えて、じつはプレイしやすいのがいいですね。拡大縮小で迫る敵や、惑星や都市の美しいグラフィックは、次世代機なみで見えます。2P同時プレイでウマイ人と組むと、なお楽しいですよ。

7

相変わらずコアデザインらしい「質より速さ」的な画面。もう少しキレイでもいいんじゃないか、とも思うけど、それは贅沢なもの。今回はゲーム内容が、珍しく日本のゲームっぽかったりするので結構とつきやすくもいいかも。敵と自分の位置がたまにわかりにくくなるのは難。

6

状況によって変形し、戦闘機、ヘリ戦車と3種類の操作感が楽しめるのが、とにかくいいぜ。拡大縮小もなんかすげえめらかだし、BGMもカッコよくてホレまくっちゃうぜ。だが、難易度が高いのがタマにキズだ。2人で遊べば、連係プレイが楽しめるから、やるべし。(作)

9

とにかく見せ場がタップリで、このテのマニアにはたまらないんじゃないかな。映画的には盛り上がるBGMや戦略性のある展開など、英語音声とともにドップリとハマれるね。コンティニューなしの難易度は少々難点だが、サンドウォームや「アキラ」風の人工衛星砲は必見。演出も◎。

8

10 枠 11月11日発売

ソニック&テイルス2



データ  
●セガ●3,800円●ACT  
●4M(GG)●無限コンティニュー制  
●1人プレイのみ

**新キャラも続々?**  
「ソニック3」でおなじみのナックルズや、謎の新キャラも登場する人気シリーズ第2作。新アクションや新アイテムも満載。

難易度  
**難**  
平均  
オッズ  
**6.0**

ソニックと言えば、スピード感が特徴だけど、なぜかMDでやるより速く感じますね。でも、途中にある様々な仕掛けを楽しむ間もなく、ソニックが勝手にすっ飛んで行ってしまうような感じはちょっと……。今回は新アイテムも追加されてるから、我慢してノンビリプレイしてね。

7

このゲームがはたしてGG向きなのか、という点を抜きにすれば、GGならではの仕掛けなどがあって、結構よくできてると思う。でも、やっぱり画面は狭く感じるし、スクロールスピードに液晶がついてきてないのも気になる。お手軽だけど、イマイチ物足りないんだよね。

5

メガドラ版「ソニック3」を題材にして、アレンジしてある作品だから、ナックルズも出てくる。GG版ならではの2段ジャンプを使ったテクニックや、トロッコを使って加速するアイデアは面白いんだけど、加速する時の不自然さはどうも気になる。ボスは前作よりいいが……。 (ロ)

6

能力の違うソニックとテイルスとで、違った遊びができるこのシリーズだが、スピード感はGG最速なんじゃないかな。バランス的に不満があったり、マップがスカスカしてて寂しいのはしょうがないとしても、まあまあ遊べるレベルではある。でも、敵キャラが少ないのは×。

6



11枠

11月25日発売

魔導物語III  
～究極女王様～

DATA ●セガ●5,500円●RPG  
●4M(GG)●バックアップ(4)  
●1人プレイのみ

## いよいよシリーズ完結?

古代魔導スクールを目指し旅を続ける15歳のアルルの前に、嫉妬に燃えるルルーが登場。ミノタウロス迷宮を抜けられるか?

難易度

普

平均  
オッズ

7.75

“アルルが脱ぐ”って聞いた時「ああ、魔導もそういうゲームになってしまうのか」なんて心配したのも束の間、いざプレイしてみると、MSXの頃から変わらない怪しさが健在で安心(?)。オートマッピングをはじめ、操作性も改良されてるので初心者もOK。カーくんも笑えます。

8

ノリや絵はあいかわらずな感じ。しゃべったりもするし、シナリオに実があるんだかないんだかわからない点も、前作までと同じ。今回はイベントも前より増えて、さらに悪ノリしてる感じなので、ついていけない人があるかも。とりあえず、ファンなら見逃せない1本かな。

6

基本システムは前作と似ているが、敵モンスターの出現シーンやアルルの表情変化など、細かい部分の演出がさらにパワーアップしてて感心させられる。今回は謎解きがやや難しくなっているが、GGでこれだけ遊べるRPGはそうそうないのも確か。職人気質が光る1本だ。(口)

8

もともとMSXであったとはいえ、Ⅱ、Ⅲとちゃんと改良が重ねられてきているのは評価したいね。このシリーズのデキの良さは、ユーザーの評価からも保証付きだけど、今回はワーブゾーンが増えてたり、隠し扉もあるので、マッピングが必要かも。アルルの顔も良くなっててグー?

9

12枠

11月25日発売

## イチダントア〜ルGG



DATA ●セガ●3,800円●ETC  
●4M(GG)●制限コンティニュー制  
●2人通信対戦プレイあり

## タントア〜ルが帰ってきた

「タントア〜ル」の続編「イチダントア〜ル」が、早くもゲームギアに移植。全12種類のゲームを3つのモードで楽しめる。

難易度

普

平均  
オッズ

7.0

このゲームがもう家で遊べるなんて、なんともうれしいかぎりですね。このシリーズは画面の大きさに関係なく楽しめるゲームなので、GGでも十分楽しめます。もちろん用意されたパズルやアクションの数々は、どれも単純ながら飽きないし、対戦も熱くなれます。ユーザー必携ね。

8

ちょっとゲームの種類が少ないような気がするのはひっかかるけど、こういうGG向きのゲームが出てくるのはいいよね。ただし鳥がエサを集める「飛ぶっ巢」を始め、単なるアクションっぽくなってるのが気になるのは個人的には残念かな。でもGGユーザーなら、買ってソッなしだよ。

6

まず気になるGGの液晶残像だが、どれもほとんど問題なく遊べた。ゲームも全部新しくなって、やりがいはあるんだが、ゲーム数自体は前作より少なくなってるのがチト寂しい。でもタイムアタックは熱いからオススメだ。「だんだん団子」の串の反応が遅いのは納得いかんが。(作)

7

お手軽ゲームを集めた人気の最新作だけど、毎度毎度、各ゲームのネーミングセンスには感心させられるね。ただし、今回一新された各ゲームは、どれも前作を上回るパワーに欠けるようで、少々残念な気もする。「忍者どこじゃ」の奥様版「奥様は窓」と「大斬り」が僕はお気に入り。

7

13枠

11月25日発売

## 餓狼伝説SPECIAL



DATA ●タカラ●4,800円●ACT  
●4M(GG)●無限コンティニュー制  
●2人通信対戦プレイあり

## なんとGGにガロスベが!!

人気の格闘ゲームがGGで登場。最強武装会優勝を目指せ。主役3人と舞、ビリー、ダック、タン、ギースなど全9人が登場。

難易度

難

平均  
オッズ

7.25

このゲームもいろいろな機種に移植されてるけど、まさかGGで出てくるとはノでも、ハッキリ言ってこれが面白いからさらにビックリ。なまじ忠実な移植にするのではなく、いい意味でうまく雰囲気を出してるのよね。ネオジオ版にもない面白さがあるので、ファン必見よ。

8

GGでもやればできるもんだっていうデキ。特に音に関しては、あのPSG音源でツボを押さえたアレンジになっているのには、ちょっと感心。各ステージやボーナス面などもうまく再現してるし、キャラもよくできてる。でも、タンの旋風剛拳でチラつくのは、しょうがないかな?

6

まずキャラ選がいい。操作感も似てるとは言わないが、小さいながら打撃が気持ちいいのがいい。GGということを考えれば、これはすげえ移植だ。しかも舞ちゃんぶるるんもちゃんとわかるのがスゲゼ。超必殺技もあるし、これは買ってソッなしのデキ。対戦もグーだ。(作)

8

ボタンがパンチとキックの2つしかないというところからして、操作性が全然違うゲームになっているのは確か。だけど、これで超必殺技が結構簡単に出来るというのはうれしいね。キャラもいきなりリョウ・サカザキが使えたりしてポイント高いし。小さいながら雰囲気は楽しめるよ。

7

fromBEメガ編集部

久しぶりに本数、内容ともに充実した感じのドッグレース。中には、ほんの少し発売日が延びてるソフトもあるけど、来月には年末恒例の新作ラッシュが控えているから、早めにチェックしとくのもいいよね。もちろん、気になるセガサターンソフトは、今月21日に発売される「セガサターンマガジン」を見てチェックしてね。来月は今年の総集編だ!?

## 今月の最高オッズソフト

平均オッズ **8.0**  
「ソニック&ナックルズ」

青山ようこのオススメは……

## 「餓狼伝説SPECIAL」

今月はオススメソフトが多いですね。私はメガドラでは「ソニック&ナックルズ」と「サムライスピリッツ」、メガCDは「ソウルスター」あたりがシブいですよね。で、GGは「餓狼スベ」がイチ押しだけど、他全部買っちゃっていいかも(笑)。「ぶよ通」は特に女の子に。

OLIX光治のオススメは……

## 「ぶよぶよ通(2)」

「ソニック&ナックルズ」や「ぶよ通」もいいんだけど、どちらも続編で新しい感動みたいなものはあまりないのが残念。他のソフトも続編とか移植が多いし……。そういう意味では、コアデザインなんか期待したいトコなんだけど、今回はあまりオリジナリティ感じなかったかも。

ハイローラーズのオススメは……

## 「ソウルスター」

MDユーザーなら「ナックルズ」は「3」と込みでそろえておきたい1本。当然「ぶよ通」も買いたし、マニア向けでは「ソウルスター」もオススメ。GGも豊作で、「魔導Ⅲ」をはじめ「イチダントア〜ル」、そしてよくぞ移植したノと驚きモノの「餓狼スベ」がある。レベル高し。(口)

ジャムおじさんのオススメは……

## 「ソニック&amp;ナックルズ」

セガサターンばかりに気を取られてた感じのする最近だけど、今月は次世代とは違った意味で充実したラインナップになったね。というわけで、おじさんはダンゼン「ソニック&ナックルズ」を推すな。もう売ってるソフトだけど、まだの人は買いたよ。B点以上も要チェックノ



## 読者参加型企画



# BEメガ読者レース

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

Vol.45



and GAME GEAR

今年も、もうあとわずか。読者レースは次世代になっても続けるぞ。

## このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラおよびゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。\*各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は12月4日、当日消印有効です)。

## ◎オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.0772
2	2	どろろんぶらぶら自己中心派2 悪魔/ 悪魔マージャンランド編	TAB	9.0011
3	74	ラングリッサーⅡ	SLG	8.969
4	3	シルフィード	SHT	8.9565
5	4	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ADV	8.9312
6	—	幽☆遊☆白書 ~魔強統一戦~	ACT	8.909
7	6	ぶよぶよ	PUZ	8.9087
8	7	ゆみみみくす	ADV	8.9061
9	8	アドバンスド大戦略 ードイツ電撃作戦	SLG	8.89
10	9	モンスターワールドⅣ	ACT	8.8884
11	10	夢見館の物語	VIC	8.8484
12	17	ハイブリッド・フロント	SLG	8.8285
13	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8271
14	14	ウイニングポスト	SLG	8.8243
15	11	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.8222
16	37	ロードモナーク ~とことん戦闘伝説~	SLG	8.8
17	5	ダイナマイト ヘッディー	ACT	8.7923
18	16	シャイニング・フォース	RPG	8.7894
19	12	バーチャレーシング	RAC	8.7877
20	15	ガントレット	A-RPG	8.7832
21	18	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7592
22	20	ダイナブラザーズ2	SLG	8.7256
23	19	シャイニング・フォースCD	RPG	8.7048
24	22	テクモ スーパーボウル	SPT	8.7027
25	25	バトルマニア大吟醸	SHT	8.6942
26	21	タントアール	ETC	8.6734
27	24	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.6574
28	23	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6529
29	27	サンダーホーク	SHT	8.6139
30	26	ペブルビーチの波瀾	SPT	8.6129
31	28	ラングリッサー	SLG	8.6059
32	29	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.5929
33	—	魂斗羅 ザ ハードコア	ACT	8.5925
34	30	フラッシュバック	ACT	8.5714
35	32	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5686
36	34	バーティックスMEGA Q	QIZ	8.5661
37	31	ランドストーカー ~皇帝の財宝~	A-RPG	8.5628
38	41	信長の野望・霸王伝 (MEGA-CD版)	SLG	8.5428
39	44	ダンジョンマスターⅡ スカルキープ	RPG	8.5333
40	42	スラップファイト	SHT	8.5315
41	33	ストリートファイターⅡ ダッシュプラス	ACT	8.5242
42	36	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5241
43	35	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5238
44	40	三国志Ⅲ	SLG	8.4728
45	43	シャイニング・フォースⅡ ~古えの封印~	RPG	8.47
46	39	マイト・アンド・マジックⅢ	RPG	8.447
47	46	雀皇登龍門	TAB	8.4428
48	38	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	ACT	8.4319
49	45	Jリーグプロストライカー	SPT	8.4232
50	50	ぼっふるメイル	A-RPG	8.3696
51	48	武者アレスタ	SHT	8.3652
52	51	V・V (ヴィ・ファイヴ)	SHT	8.3622
53	49	レンタヒーロー	A-RPG	8.3561
54	52	レスルボール	SPT	8.3297
55	53	アイラブ ミッキー・マウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3234
56	57	スーパーストリートファイターⅡ	ACT	8.3159
57	54	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3064
58	55	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SHIPON	RAC	8.2984
59	66	仮面ライダーZO	ADV	8.2962
60	56	ナイトトラップ	VIC	8.28
61	47	太閤立志伝	SLG	8.2727
62	64	アラジン	ACT	8.2708
63	59	アリシア ドラグーン	ACT	8.2588
64	62	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2573
65	65	信長の野望・武將風雲録	SLG	8.2465
66	58	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2456

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

## ◎本命馬紹介1 今度は人気漫画のゲーム化に挑んだトレジャー。白熱の1本だ。

6着 前回 幽☆遊☆白書 ~魔強統一戦~

セガ/94・9・30  
8,800円/ACT/24M

全投票平均点 **8.909**

本誌の平均点 **7.75**

キャラゲーにしてキャラゲーにあらず。このゲームは純粋な格闘ゲームとして評価したい。キャラのグラフィックに寂しさを感じるかもしれないが、それも最初のうちだけ。4人バトルや攻撃防御、空中連続技などの新機軸がきちんと完成された形になっているし、クリアな音声の多重発声や凝った画面効果、爽快で豪快な効果音などの演出部分も非常によくできている。そして、初心者でも4人バトル中は油断のならない相手になるのも◎。(大阪府・増田哲志・25歳)いわゆる格闘ゲームのよせなベゲームだが、うまくまとまっていて好感が持てる。多

人数プレイも楽しいが、コンピュータキャラの戦い方が、ほとんど画面端に追い込んでぶっとばし(投げ?)なのは残念。あのエンディングもちょっとねえ……。(三重県・斎藤直規・20歳)予想外に面白い。格闘もので最も大切な殴りの効果音、相殺時の画面震動、音声などをキチンと幽遊のキャラにまとめている。ボタンガードは好みの分かれが出るだろうが、新たな格闘ゲームの誕生と言えそう。 (静岡県・田中拓・21歳) 4人対戦が最高に楽しいが、2人でも十分楽しめる。1人だとややツライことや、雑なグラフィック、キャラの小ささなどは難点だが、超霊撃技が簡単なコマンドで出せるのは最高に気分がいい。勝ち抜き戦がオマケ程度のものなのと、勝ちポーズが1つしかないのはちょっと残念。(千葉県・中村裕治・18歳)★まさにトレジャーらしく「ゲームのツボ」を押さえたゲーム。メガドラでは、「修羅の門」以来のキャラものの秀作になりそう。続編は出ないかな?

## ◎本命馬紹介2 マニアに人気のシリーズがメガドラに登場。味のある1本だぞ。

33着 前回 魂斗羅 ザ ハードコア

コナミ/94・9・15  
9,000円/ACT/16M

全投票平均点 **8.5925**

本誌の平均点 **7.75**

いかにも「魂斗羅」という感じのアクションなのがうれしい。キャラによってゲームの感じも違ってくるし、敵の動きも、これでもかというぐらいに凝っている。でも、とっつきにくい難易度と、ショットの区別はどうにかしてほしかった。(埼玉県・大野智裕・19歳)ライフ制になったり、スライディングが追加されたりしたため、難易度は下がっているが、「死んで覚える」的なところは、まさに「魂斗羅」。ハデで多関節キャラもよく動くのはいいが、「魂斗羅」らしからぬ愉快なものが目立つのは×。アメコミっぽい新キャラなど、従来のイメージと違うのは

難点だが、やりごたえは十分。(群馬県・関浩昭・22歳)はじめは、ちと難しいかなと思ったが、慣れればどうってことはないし、心配していたコンティニュー回数もフリーになっていて助かった。エンディングまでの所用時間も短く、サクッと遊べてとても良い。(長野県・和家賢育・19歳)最近の長ったらしいアクションと違い、密度・長さとも適度で、ついつい遊んでしまう。最短のエンディングもバカバカしくて○。もう少し歯ごたえがあってもよかった。(埼玉県・特効野郎Mr.T)「ガンスターヒーローズ」への対抗心をヒシヒシと感じるが、やや二番煎じ的印象があるのは残念。ただし、各面で見れる技術力や演出は特筆ものだし、分岐が多く何度も遊べるのはいい。でも、BGMが弱く、グラフィックセンスがイマイチなのは×。アイテムで取った武器に勝手に変わるのも難と言え難。(大阪府・中山康夫・17歳)★マルチな展開が楽しい1本。無骨さに欠けるのは賛否両論?

## 上位オッズ表 寸評 「ラングリッサーⅡ」逆襲の浮上!

まずは大作、優良、中堅作の集まってくる上位オッズ表の動向だ。今月は、なんといっても先月74位だった「ラングリッサーⅡ」の急浮上が目立つところ。こころへんは、最後までやり終えたユーザーの満足度が反映されてきた感じといえそう。なお、気になるトップ争いだが、年始から有力馬が出ないまま、「PS〜千年紀の終りに〜」が「ソニック」の持つ6カ月連続トップの記録に並ぶ快挙をついにマーク/ 次号最終回(?)で新記録達成なるか? 要チェック!!

【場外馬券場1】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。前回初登場した時の「ラングリッサーⅡ」のオッズは、8.1666だったけど、これに一番近い予想をしてくれたのは岡山県の江原弘敏くんだったぞ(8.1688)。江原くんにはソフト1本送るからね。

## ●その他欄外 殴りまくりの快感。

174着 前回 165着 ロード・ラッシュ

最近3 DOでも出ていることからもわかるとおり、とにかく愉快、痛快。バイクの操作感に慣性がつきまくりとか、ジャンプが大ききとか以前に楽しめるのが○。でも後半は激ムズになるのがイヤ。(大阪府・長沢幸夫・20歳)

EAビクター/92・11・20  
7,800円/RAC/8M

読者 **7.5408**

本誌 **7.0**




## オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
67	61	ファイナルファイトCD	ACT	8.2441
68	67	スタークルーザー	ADV	8.2208
69	70	騎士伝説	SLG	8.2127
70	68	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2126
71	69	ゾニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2031
72	60	プロフットボール	SPT	8.2
73	82	Jリーグプロストライカー 2	SPT	8.1937
74	164	大航海時代 II	SLG	8.1904
75	72	マールマッドネス	ACT	8.1836
76	71	デビスカップ	SPT	8.1818
77	73	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1757
78	76	PGAツアーゴルフ II	SPT	8.1666
79	81	提督の決断	SLG	8.1551
80	75	炎の闘球児 ドッジ弾平	SPT	8.1444
81	78	バトルマニア	SHT	8.1352
82	80	デビルクラッシュMD	PIN	8.1347
83	77	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.1228
84	86	メガシューヴァルツシルト	SLG	8.1071
85	79	新創世紀ラグナセンティ	A-RPG	8.1
86	84	ナイトストライカー	SHT	8.0948
87	63	NFLフットボール'94	SPT	8.0937
88	97	NBA JAM	SPT	8.0909
89	85	鋼鉄帝国	SHT	8.0901
90	88	重装機兵レイノス	ACT	8.0865
91	87	スーパー大戦略	SLG	8.0821
92	83	真・女神転生	RPG	8.0772
93	89	スーパーモナコGP	RAC	8.0687
94	90	チェルノブ	ACT	8.0685
95	93	ワンダーボーイ V モンスターワールド III	ACT	8.0588
96	92	幻影都市 -ILLUSION CITY-	RPG	8.0555
97	94	球界道中記	SPT	8.0546
98	95	ザ・スーパー忍	ACT	8.0477
99	98	遙かなるオーガスタ	SPT	8.0434
100	—	モータルコンバット II 究極神拳	ACT	8.0384
101	96	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.0303
102	101	エクスランサー	SHT	8.0272
103	115	モータルコンバット完全版	ACT	8.0256
104	102	カブコンのクイズ版機の野望	QIZ	8.0106
105	104	ダイナブラザーズ	SLG	8.0095
106	99	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.004
107	100	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0033
108	123	NFLプロフットボール'94	SPT	8.0
109	109	大航海時代	SLG	8.0
110	148	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(MEGA-CD版)	SLG	8.0
111	105	魔界遊撃隊	SHT	7.9888
112	106	ロードブラスターFX	RAC	7.986
113	103	ザ・スーパー忍 II	ACT	7.984
114	112	ノスタルジア1907	ADV	7.9781
115	108	戦場の狼 II	ACT	7.9778
116	114	タイムギャル	ACT	7.9668
117	107	ロード・ラッシュ II	RAC	7.9655
118	129	ウイング・コマンダー	SLG	7.9642
119	111	F22インターセプター	SHT	7.9612
120	116	アウトラン	RAC	7.9588
121	110	ベア・ナックル III	ACT	7.9492
122	133	デビルズコース	SPT	7.9411
123	113	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.9402
124	119	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9385
125	117	FIFAインターナショナルサッカー	SPT	7.9375
126	120	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	7.9375
127	118	三國志 II	SLG	7.9301
128	121	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9277
129	122	ライズ オブ サドラコンプレイドハンター・ミステリー	ADV	7.9184
130	134	サイキック・デテクティブ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.909
131	126	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8974
132	127	鯨ノ鯨ノ鯨ノ	SHT	7.896
133	125	ワンダラーズ フロム イース	A-RPG	7.895
134	124	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8828
135	130	バハムート戦記	SLG	7.8695
136	128	プロホッケー	SPT	7.8684
137	132	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8597
138	131	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8571
139	91	パノラマコットン	SHT	7.8301
140	136	修羅の門	SLG	7.8295
141	135	ジョー・モンタナ II スポーツトークフットボール	SPT	7.8274
142	137	サンダーstormFX	SHT	7.8266
143	139	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8242
144	140	聖魔伝説 3 X 1 EYES	RPG	7.8202
145	138	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8125
146	144	ランバート	SLG	7.8
147	—	ロボコップVSターミネーター	ACT	7.8
148	143	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II	RAC	7.795
149	147	メガロマニア	SLG	7.7906


## ○対抗馬紹介 話題の超過激格闘ゲームがさらにパワーアップ。接客用に必携?

100着	前回	モータルコンバット II 究極神拳
	—	アクレイトンジャパン/94・9・9 8,800円/ACT/24M
		全投票平均点 <b>8.0384</b>
		本誌の平均点 <b>7.0</b>

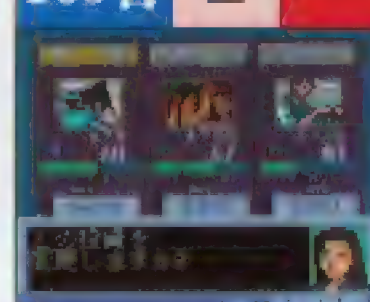
前作の独特な世界観をさらにヒートアップ(笑)しつつ、ゲーム性が格段にアップ。全体的にマニア向けだが、慣れた人どうしの対戦は、かなり白熱する。難易度が死ぬほど(事実ホントに死ぬ)高いのが欠点と言えば最大の欠点か? (東京都・福田直)究極神拳がすべてのこのゲームにとって、フレンドシップや1人あたりの究極神拳が増え、より過激になったのは素晴らしい。キャンセルもかかるようになり、前作より格闘ゲームらしくなったのも○。ただ、COMの強さがなあ……。 (東京都・練馬区・清水一樹・19歳)グラフィックや演出はすごいし、キャラも多い

ので、対戦は美味ながら燃える。ボタン防御がイマイチ不便で、COMが強くてあっさり負けてしまうのは×。(東京都・西川ユウジ・20歳)難しすぎる/ COMの対応がサギっぽくて、せっかくの演出を楽しめないのが残念でならない。(福岡県・中川哲也・21歳)グラフィックがとても良い。音声も少ないけど、1つ1つが鮮明で、全体的にとってもキレイに仕上がっている。だが、どのCOMも強すぎるし、KINTAROに至っては、とても勝てない。それと前作でとても細かったキャラクターの影が、単なる丸になってしまったのは残念。(静岡県・久富敬太・17歳)あまりに残酷すぎて、逆に笑える究極神拳、7人の新キャラクター、世界観にマッチしたステージの数々は、まさに大出血サービスな感じ。ゲーム性もアップし、対戦も超面白い。やや弱いボイスと、やたら強いCOMは難。サターンでもプレイしたい。(大阪府・林耕平・20歳)★より進化した1本。COMは強いが、対戦は超燃えるぞ。

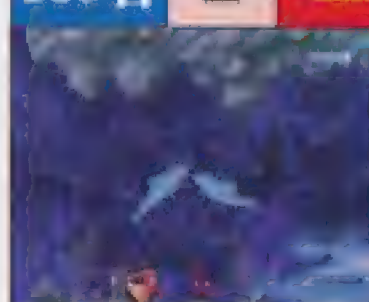
## ●単穴馬紹介 やや人気度は低いけど、どれも結構楽しめる4本。見る価値あり?

147着	前回	ロボコップVSターミネーター
	—	ヴァージンゲーム/94・5・28 8,800円/ACT/16M
		全投票平均点 <b>7.8</b>
		本誌の平均点 <b>6.75</b>

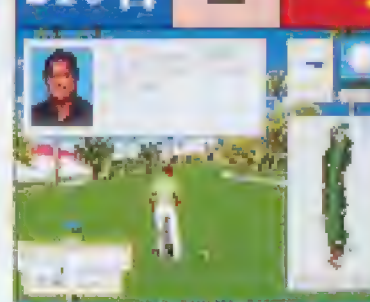
展開はやや地味だが、ドバドバ血を出して死んでいく敵と、オート9の爽快感はまさにロボコップ。今までになくイカしたノリのBGMも、なかなか新鮮で○。イマイチ現実離れた武器があるけど、両作品の設定を生かした各面は遊んで楽しい。でも、絵は少々地味かも。(福島県・斉藤史郎・19歳)これは久々のバ○ゲー(笑)。キャラの動きがミョーに良く、叫び声もリアル。でも、展開がやや地味で、各ステージが長めなのはちとツライかも。ザコの死に様はポーズで必見。(東京都・井上亮太)★いかにもアメリカンなノリ。結構スプラッターだぞ。

166着	前回	エアーマネジメント II 航空王をめざせ
	—	光栄/94・2・18 12,800円/SLG/8M+B・2
		全投票平均点 <b>7.6</b>
		本誌の平均点 <b>7.0</b>

最近はやや下火のビジネスSLGものだが、なんだかんだ言っても面白いのは確か。前作ではやや不満のあったカーソルのスピードも速めだし、コマンドもビジュアル的にわかりやすくて○。ただし、出てくるグラフィックは、前作より地味なのはどうして? って感じ。ヒマつぶしにやるのによい。(茨城県・村田俊之・16歳)やや面倒だったワールド構成が細分化され、やりやすくなっているが、その分扱う機種などが揃っているのが初心者には不向きかも。もう少し絵がキレイなら。(千葉県・加藤賢)★ようやく登場のシリーズ2作目。経営好きにオススメ?

189着	前回	エコー・ザ・ドルフィン II
	—	セガ/94・8・26 6,800円/ACT/16M
		全投票平均点 <b>7.4545</b>
		本誌の平均点 <b>6.5</b>

難易度はあいかわらず高いが、息継ぎなどはそれほどシビアなところがなく、結構楽しめる内容だったと思う。ただし、アクションの操作で前作以上にタイミングを要求される場面があるし、3D面ももう少し爽快感がほしい感じがする。それと前作に比べて話の分岐が少なく、終わり方もやるせないのは残念。でもBGMは前作より○。(宮崎県・千田稔・19歳)前作ほど場面の転換が明確でなく、ストーリーにも驚きがないが、仕掛けやグラフィックは○。やはり名作と思う。(京都府・田中圭・20歳)★前作よりもトーンダウン? エンディングも不満?

216着	前回	ワイアラエの奇蹟
	—	セガ/94・2・25 8,800円/SPT/12M+B・10
		全投票平均点 <b>7.3</b>
		本誌の平均点 <b>6.75</b>

操作性に関しては、不満はまったくないが、風の影響があまりにも強いので、はじめはかなり戸惑わされる。だが、この風のおかげで、友達と遊ぶ時は毎回攻略法が異なり、かなり楽しめるのも確か。これでもう少しポリゴンがなめらかに動けば……。 (富山県・藤井謙一・25歳)システム的には完成してるし、このシリーズの中では一番いいデキだと思う。だが、もうこのシリーズにはちょっと満腹気味な気も……。キャディがみんな、いかにもハワイアンなのは笑えるかも。(千葉県・中野道広・20歳)★ようやく登場の4作目。次世代機でも期待のシリーズ?

## 馬主の声

●豪血寺一族……本当に血のつながった一族なのだろうか? (岐阜県・田中慎二・15歳)  
●「パワードリフト」は、スーパー32Xで復活する気がしないか? (東京都・山本隆宗・20歳)  
●セガサターンで「バーチャ大戦略」を出せ/ でも生々しくて恐いかも。(埼玉県・太田隆司・22歳)

●アクレイトンのGGソフトの箱は大きいので、置き場に困ってしまう(笑)。(千葉県・福島宗昭・17歳)  
●なぜ「Jリーグプロストライカー」の審判はハゲているのだろう……。? (埼玉県・岡田吉弘・16歳)  
●スーパー32Xで「ヘブンリーシンフォニー」の続編を出してほしいな。(鹿児島県・永野宏樹・17歳)

【場外馬券場2】お次の発表は、今月189着で初登場した「エコー・ザ・ドルフィン II」の着順予想の結果だ。結果のほうは前作より低い位置の189着だったが、あまりに中途半端な順位だったせいか、正解者はたったの3名しかいなかった。というわけで、兵庫県・白尾稔くん、福井県・宮田茂くん、滋賀県・笹岡忍くんの3名にはソフト1本プレゼントするぞ。おめでとう、待っててくれよ。




## 名馬の厩舎

Written by ロンドン小林

これに賭ければ……

Vサイン!

No.27

45R 19着	バーチャレーシング	出走回数	7
	親馬	セガ	過去の成績
	誕生日	'94・3・18	①④⑤⑦⑨⑫⑮
	売値	9,800円	本45レースの読者平均オッズ
	馬場種別	レース	8.7877
	馬体重	16M	BEメガ編集部 の平均オッズ
	騎乗定員	2人対戦プレイあり	8.75

## 厩舎情報

バーチャレーシング  
ひとくちメモ

セガのメガドラソフト149本目。アーケードで大ヒットを記録した「V.R.」を本家AM2研が、不可能と言われたメガドライブに移植したソフトがコレだ。'92年年末に開発が始まり、'93年の年末には完成をみたこのソフトには、特殊DSPのセガバーチャプロセッサ(SVP)が搭載されたため、コスト的に新コースやバックアップの不可は実現しなかった。裏技にはコースが左右反転したミラーモード(方向キーの上+A+Bを押さえたまま電源を入れ、メニュー表示をする)がある。

ポリゴンゲーム全盛の業界に、満を持して登場したメガドラ版「V.R.」。ゲーム自体のデキは読者レースの高ランクを見れば言わずもがななので、ここではこの「V.R.」がセガの未来を占ううえでどれくらい重要な作品であったか、という趣旨で語ってみようと思う。

まずこの作品は、ある意味でセガの運命を変えたエポックメイキング作であると言えることができる。なぜなら現在のセガAMの躍進は、業務用「V.R.」から始まった「VR構想」=「3Dゲームの可能性へのチャレンジ」から始まっているからだ。本作品の開発はあのAM2研だが、この「V.R.」が発表される以前のAM2研作品は、「スペースハリアー」からの流れを汲んだ「体感マシン」であったのは、多くの人が知っているとおりだ。つまり、当時からAM2研は「よりリアルな3D感覚をプレイヤーに体感させる」ための手法を積極的に取り入れ、そのカタチとして体感マシンを選んでいたのである。

だが、究極の体感マシン「R-360」から、ハード的に体感させる方法はすでに限界が見え始め、コスト面でも方向転換を余儀なくされる。そこで、セガが着目したのが、ポリゴンを使って仮

想の3D空間を作り出すという手法だったわけである。この大転換が、その後成功していることは、現在の「バーチャファイター」の大ヒットを見ればわかるが、とりあえず、不可能と言われた「V.R.」の移植をあえてメガドラに実行したのは、この流れを一気に家庭用機の市場にまで、持ち込もうとした意気込みが、セガにあったといえるのではないだろうか。

ポリゴンでありながら、操作性が抜群で、しかも視点が自由にいつでも変えられる……。メガドラ版「V.R.」をやったユーザーは、3D CG技術が築く新たな可能性をヒシヒシと感ずることができたのではないだろうか。

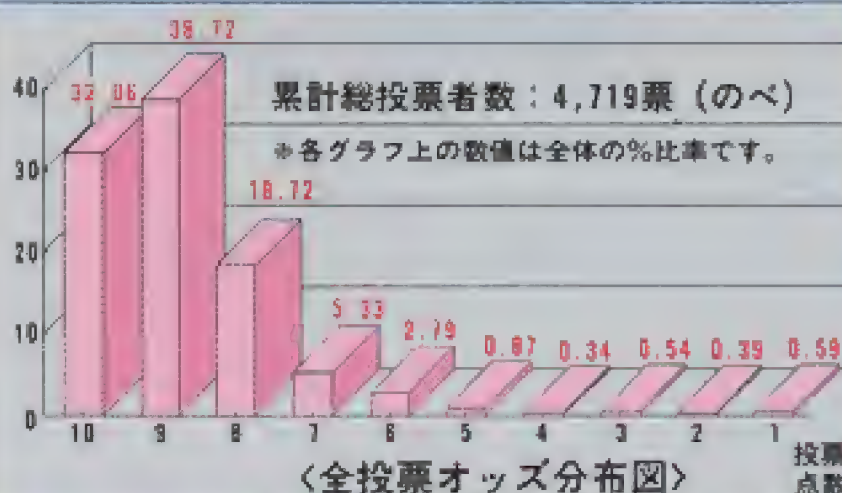
こう考えると、セガサターンやスーパー32Xが、ポリゴンを前面に押し出したラインナップをそろえている理由も、よくわかるような気がする。新時代の幕開けを告げたメガドラ版「V.R.」。一度はやることをススメたい。



今回は世界大会4位で凱旋したロンドン小林だ。でも原稿落とすなー!

## BEメガ データ馬券

AM2研の椰子の木マークが初めてつけられたこの作品は、セガの威信を賭けたソフトだけあって、初登場で見事トップをマーク。売り上げ的にも、高めの値段にもかかわらず、受注段階で追加注文が入り、メガドラソフトとして上々の成績を収めた。店頭での入手は困難ではないが、再販予定はなし。マニアは早めに入手すべきかも。9点台の得票率も高いぞ。



## 読者にまかせろ!

バーチャレーシング 白黒情報

はじめは操作性の良さで楽しめたが、やはり3コースは少ない気がする。でも、その分タイムアタックがかなり燃えられるのが良い。かえすがえすバックアップがないのは悔やまれる。(福島県・中川秀幸・18歳) 2P対戦はやや狭い気がするが、ハンデキャップなどもつけられるので、いろんな友達と白熱したバトルが楽しめるのは○。1Pも走るほどにタイムが縮まるのが実感できて楽しい。だがなんといっても各コースにいる隠し動物が笑えた。初級コースのカラスは必見だ(笑)。(兵庫県・中里貴史)



今となっては、バックアップがないのは最大の欠点と言えそう。バックアップがつけられ、車種や新コースが増えた32X版は、再び旋風を巻き起こすか?

名馬に送る  
今月の格言リアルさの楽しさを再発見できる1本!  
追伸、次の「バーチャ」は、はたして何?

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「よーっしやあ、今月は「エコー」でクソ隊長に勝ったぜ。やっぱ予想屋はオレ1人で十分だな。ま、ちと離れてたが、「幽☆遊☆白書」の予想も俺の勝ちだしな」「コラ、ワシごときに勝って自慢しとらんと、もっと近い予想をせいや、このタコ」「そうさそうさ。このホラ吹き予想屋」「ま、いいや、今回の「ナックルズ」は6着な」「フーッ、ワシは18着じゃ」

## ◎オッズ表◎

※オッズ表のかしこい見方…初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
150	141	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.785
151	142	ツインクルテール	SHT	7.7796
152	146	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7783
153	145	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7727
154	151	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7213
155	149	ソーサリアン	A-RPG	7.7125
156	150	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7071
157	152	ジャガーXJ220	RAC	7.6936
158	156	マイクロコズム	SHT	7.6875
159	155	ゴールデンアックス	ACT	7.6585
160	168	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	7.647
161	157	F1サーカスMD	RAC	7.6347
162	158	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6339
163	153	バリ・アーム	SHT	7.6274
164	160	大魔界村	ACT	7.6238
165	161	コラムス	PUZ	7.6093
166	---	エアーマネジメントⅡ〜航空王をめざせ〜	SLG	7.6
167	163	ゼロウィング	SHT	7.5929
168	154	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.5882
169	173	マクナルド 〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	ACT	7.5882
170	167	グランドスラム	SPT	7.5816
171	166	コラムスⅢ 対決! コラムスワールド	PUZ	7.5669
172	162	ドラゴンボールZ 武勇烈伝	ACT	7.5622
173	170	ドライアスⅡ	SHT	7.5464
174	165	ロード・ラッシュ	RAC	7.5408
175	169	闘技王キングコロッセ	A-RPG	7.5361
176	172	乱世の覇者	SLG	7.5352
177	175	CRYING 〜垂生命戦争〜	SHT	7.5312
178	174	ソーシャルキングダム	RPG	7.5173
179	178	空牙	SHT	7.5141
180	177	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5122
181	171	ドラゴンズ・レア	ADV	7.5
182	180	スピードボール2	SPT	7.4927
183	181	クルードバスター	ACT	7.4911
184	176	紫禁城	PUZ	7.4809
185	182	ビットファイター	ACT	7.4775
186	159	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	RPG	7.4761
187	184	エレメンタルマスター	SHT	7.4696
188	179	PULSEMAN	ACT	7.4615
189	---	エコー・ザ・ドルフィンⅡ	ACT	7.4545
190	186	ファンタシースター復刻版	RPG	7.4511
191	188	チキチキボーイズ	ACT	7.4482
192	189	デビッド・ロビンソン バasketボール	SPT	7.4482
193	183	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	7.4414
194	196	レミングス	PUZ	7.439
195	187	スイッチ	ETC	7.4373
196	190	ジノーグ	SHT	7.4311
197	192	2020年スーパーベースボール	SPT	7.4285
198	197	パンバイア キラー	ACT	7.4285
199	191	グレイランサー	SHT	7.425
200	193	サイドポケット	TAB	7.42
201	195	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4
202	205	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3863
203	200	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3639
204	199	エル・ヴィエント	ACT	7.3623
205	210	三國志Ⅲ (MEGA-CD版)	SLG	7.356
206	201	ゲイングランド	ACT	7.3478
207	203	トーチャム&アール	ACT	7.3458
208	198	ウルトラマン	ACT	7.3409
209	202	グラナダ	SHT	7.3355
210	207	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.3333
211	206	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3263
212	209	スノーブラザーズ	ACT	7.3166
213	208	スーパーバレーボール	SPT	7.3159
214	185	信長の野望・覇王伝	SLG	7.3125
215	204	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.31
216	---	ワイアラエの奇蹟	SPT	7.3
217	211	ストライダー飛竜	ACT	7.2857
218	194	ボールジャックス	SPT	7.2857
219	212	アークス・オデッセイ	ACT	7.2852
220	213	HardDrivin'	RAC	7.2643
221	218	ヴィクセン357	SLG	7.2616
222	215	R.B.I. 4 ベースボール	SPT	7.2444
223	217	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2434
224	216	魔王連獅子	ACT	7.2411
225	220	スプラッターハウスPART3	ACT	7.2328
226	226	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	RPG	7.2321
227	214	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2282
228	221	三國志列伝 〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.225
229	222	LHXアタックチョッパー	SHT	7.2187
230	223	ミュートントリーグ・フットボール	SPT	7.2173
231	225	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.2105
232	227	キングサーモン	SLG	7.2058



## オッズ表

※正しいオッズ投票のしかた①……やめましょう!むやみな一点投票とメーカーさんの組織投票(笑)

順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
233	219	フライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.194
234	228	エイリアンストーム	ACT	7.1503
235	229	ゲームのかんづめVOL. 2	ETC	7.1445
236	230	ロイヤルブラッド	SLG	7.129
237	232	電忍アレスタ	SHT	7.1237
238	231	笑っせえるすまん	ADV	7.1093
239	235	中嶋悟監督 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.1071
240	233	ローリングサンダー 2	ACT	7.1061
241	224	エリミネートダウン	SHT	7.1052
242	234	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0992
243	240	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動!	ADV	7.0833
244	236	マシンサーガ	ACT	7.0826
245	245	パワーモンスター	SLG	7.0731
246	237	AYA サイキック・ディテクティブ・シリーズvol.3	VCS	7.0476
247	238	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0225
248	239	ロードブラスターズ	RAC	7.0
249	241	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.994
250	244	ワールドカップサッカー	SPT	6.98
251	242	ファイティングマスターズ	ACT	6.9796
252	243	雷電伝説	SHT	6.972
253	247	デトネイター・オーガン	ADV	6.9541
254	246	エアロブラスターズ	SHT	6.9218
255	249	オリンピックゴールド	SPT	6.9156
256	248	ヘルファイアー	SHT	6.909
257	250	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.909
258	253	ペーパーボーイ	ACT	6.9047
259	251	ガイアレス	SHT	6.9019
260	269	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.9
261	252	忍者武蔵伝説	SLG	6.8981
262	254	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8784
263	256	ファステスト・ワン	RAC	6.8705
264	260	メガパネル	PUZ	6.8636
265	258	ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	SLG	6.8606
266	257	マーベルランド	ACT	6.8562
267	259	ギャラクシーフォース II	SHT	6.8472
268	264	雀藝ワールドカップ	TAB	6.8437
269	262	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8252
270	280	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.825
271	263	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.8213
272	265	雀偵物語	TAB	6.8141
273	255	MIG-29	SHT	6.8095
274	267	シャドーダンサー	ACT	6.801
275	261	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.7959
276	268	シムアース	SLG	6.7931
277	271	バトルゴルフアー唯一	SPT	6.7623
278	272	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7373
279	273	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7333
280	274	スライムワールド	ACT	6.7307
281	270	A ランクサンダー 誕生編	ADV	6.7234
282	276	ダイナマイトデューク	ACT	6.7045
283	278	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.6966
284	306	美少女戦士セーラームーン	ACT	6.6894
285	277	魔物ハンター妖子 第1の警鐘	ACT	6.6739
286	279	アンデッドライン	SHT	6.6603
287	281	ソル・フィース	SHT	6.6446
288	275	OutRun 2019	RAC	6.6444
289	284	ワニワニWorld	ACT	6.6315
290	283	デンジャラスシード	SHT	6.6312
291	285	TATSUJIN	SHT	6.6163
292	287	ボナンザブラザーズ	ACT	6.6115
293	288	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
294	282	COOL SPOT	ACT	6.5833
295	289	サイバーボール	SPT	6.5648
296	290	メタルファンク	RAC	6.5555
297	291	斬 ～夜叉円舞曲～	SLG	6.5408
298	292	アルシャーク	RPG	6.525
299	294	ヴォルフィード	PUZ	6.5201
300	293	ゾウノゾウノゾウノレスキュー大作戦	ACT	6.5161
301	303	将棋の星	TAB	6.4655
302	298	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4494
303	296	龍虎の拳	ACT	6.448
304	299	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.4335
305	297	Vay ～流星の鐘～	RPG	6.4313
306	312	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.4102
307	302	エアダイバー	SHT	6.4049
308	304	フェリオス	SHT	6.3848
309	305	フォゴットンワールズ	SHT	6.382
310	286	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.3809
311	295	アウトランナーズ	RAC	6.3793
312	300	太平記	SLG	6.3767
313	301	ウインターオリンピック	SPT	6.3767
314	266	モータルコンバット	ACT	6.375
315	310	Dahna 女神誕生	ACT	6.372

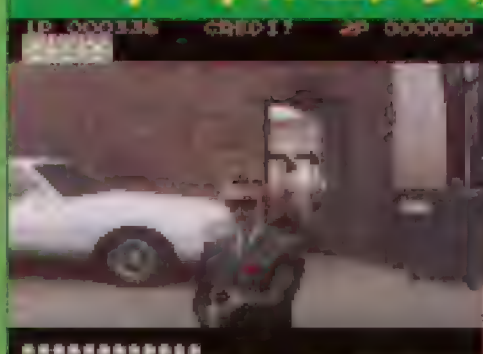
【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「東京都・下地学くん(18歳)「予想屋のウソツキ……」わはははは、愉快、愉快」「コラ、おっさん何読んでんじや!」「なんだお前、今月は最後のページで隊長さんの予想が採用され取るのを知らんのか?」「なにー! このオヤジ、「モータルII」でも俺に負けたくせに!」「ち、予想屋帝王の名にかけて「スターブレード」は8.2132だ」「ワシは8.3526じゃい!」

# 決断! 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆け

渋谷洋一

## リーサルエンフォーサーズ



●コナミ  
●'93・10・29発売  
●9,800円  
●ACT  
●2人同時プレイあり

読者 7.8828  
本誌 6.75

俺にとってガンシューティングは、ある男と一緒にゲームセンターに入った場合、必ずやる定例のゲームだ。その男とは、底増のマルボロマンこと、コジヤ。またの名を成増ジャッキー改めアキラという。なぜか、ガンシューティングは2人同時プレイものばかり。もちろん難易度も2人同時プレイでなんとかいけるといって、極悪な調整になっているのが常だ。というわけで、コジヤと俺は、コンビニを廻って発売されるガンシューティングというガンシューティングは、かたっぱしからプレイした。タイトー「オペレーションウルフ」、SNK「ゾンビシリーズ」、ミッドウェイ「T2」。かたっぱしから連射、連射でブッ殺す、痛快ブッ殺しゲーム。これはこれで楽しかった……。

だが、このある意味マンネリ化したスタイルを打ち破ってヒットしたのが、このコナミ「リーサルエンフォーサーズ」だ。一発、一発、的確にヒットさせる快感。あえて、シューティングの原点に立ち戻った作品といえる。こういうものを当時の人々は待ち望んでいたのだと思う。だが、俺の相棒、コジヤはこのスタイルが気に入らなかった。リボルバーより、マシンガン。エイリアンより、エイリアン2。決まり、派手なのが好みなのだ。それからは、俺は哀愁漂う孤独なガンマンになった。

アーケードならば、2コイン入れれば、2丁拳銃にもなる。ガンクレージーになれるのだ。そしてこのゲーム以降、同社「リーサルエンフォーサーズII」、セガ「バーチャコップ」が発売された。どちらも、1発、1発撃ち込んでいくタイプのガンシューティング。「リーサルII」は、西部劇。「バーチャ」はボリゴンだ。さらに「バーチャ」では、はじめに手に持った銃を撃ち、そして敵の腕や脚、そして頭、胴体と撃ち込み、撃ち込めば撃ち込むほど、得点上がる。男達の挽歌タイプだ。

これからはバンバン撃ち込む、タランティーノ風ガンシューティングが流行るぜ!

撃ちまくって殺せ

## ◆テクモスーパーボウル(テクモ)



ファミコンで好評だった同名ゲームのメカニクスをNFL公認で再現する。'91-'93年のデータを収録

アメフトつーのは、なんだかんだ言っても日本ではメジャーじゃないよな。でも、メガドラでは Madden おじさんのやらジョー・モンタナのやつなど、けっこう本数が多いだろ。見比べるとどれもアメフトを違った視点で再現して面白。しかし、オレは満足できなかった。オレには、リアルすぎたんだな、ゲームが。そこで、このゲームが出てきたワケだ。ゲームナイズされたシステムに、オーバーすぎるほどのアクション。まあ、ゴミみたいな選手がチマチマ動いているだけだが、他のゲームにはない小気味いい展開があったんだよな。リアルさを追求してるんじゃなく、あくまでゲームとしてアメフトを追求してるのな。もちろん、オレがファミコン

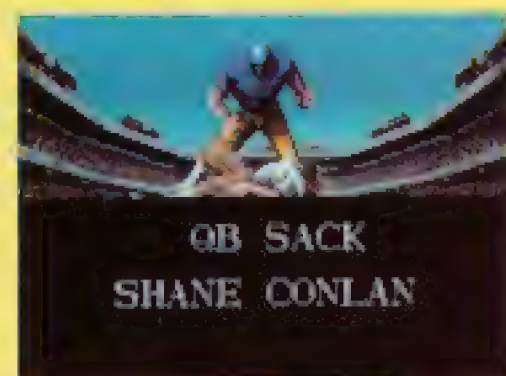
版からのファンってこともあるんだけどよ。とにかく遊びやすい。フォーメーションの選択とか、選手の間隔とか。パキッパキッって進んでいくワケだ。しかも、対戦で熱いアメフトってのも今までないぜ。相手にフォーメーションを読まれないように十字キーとボタンで選んでいくなんてのはアイデアモノだし。おう、それといいトコで出るビジュアルも「いっく、いっく!」ってハラハラドキドキボキボキモンだ。もうすぐ過去のデータをフォローしたパワーアップ続編も出ることだし、ちょっと引っ張り出して遊んじゃうか。うー、今年はどこが優勝するのか。実際のアメフトも気になる。うおりゃあ、どうすればええんじやあ! とりあえず遊ぶか。……それにしても、このチマチマした選手どうにかならんか?

オレの

推奨馬

作山軍曹

本格派とは  
こいつだぜ



## 次に出たら 買い!!



初回限定湯呑みプレゼントが話題を呼んだ「パノコ」だが、初回は極少の本数しか市場に出ず、一時超希少ソフトに。先月末に再販されたが、今後は予定はなし。買うなら今の内!

パノラマコットン (サンソフト/'94・8・12 9,500円/20M)

## 休養馬 カルテ

タイムドミネーター (ビック東海/ACT/8M)



昨年末に発売の予定で、開発されていたビック東海の隠し玉アクション「タイムドミネーター」だが、その後、発売も3月に延び、ホントに隠し玉のまま市場に出ることに(涙)。再浮上の規定まであと3割。次回間に合うか?



# オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②：各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点付きの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
316	308	いしいひさいちの大政界	SLG	6.3636
317	307	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.3505
318	309	アーネスト・エバンス	ACT	6.3228
319	311	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3045
320	315	Art ALIVE	ETC	6.3
321	316	スーパーハングオン	RAC	6.2977
322	313	バットマン	ACT	6.2971
323	317	007・死闘	ACT	6.2916
324	327	バッドオーメン	ETC	6.2894
325	318	ジュラシック・パーク	ACT	6.283
326	319	中嶋悟監督 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.2801
327	321	ドリームチームUSA	SPT	6.2698
328	323	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2561
329	322	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
330	325	ドラえもん 夢どろぼうと1人のゴザンス	ACT	6.25
331	326	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.25
332	328	ESWAT	ACT	6.2425
333	314	らんま1/2 ～白鳥愛歌～	ADV	6.24
334	320	アルスラーン戦記	SLG	6.2352
335	324	Blue Almanac	RPG	6.2336
336	329	サイボーグ009	ACT	6.2307
337	349	戦国伝承	ACT	6.2307
338	345	キャプテンラング	ACT	6.2307
339	330	NBAプレイオフ ブルズVSプレイヤーズ	SPT	6.2222
340	331	まじかるハットのぶっとびターボ 大冒険	ACT	6.2149
341	332	カメレオンキッド	ACT	6.2123
342	335	スーパーリーグ	SPT	6.1707
343	333	A X-101	VIC	6.1212
344	338	スペースハリヤーⅡ	SHT	6.1206
345	337	JuJu伝説	ACT	6.1186
346	339	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1066
347	340	ヴァーミリオン	A-RPG	6.0931
348	341	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.0794
349	342	ディック・トレイシー	ACT	6.0758
350	336	ワンダードッグ	ACT	6.0566
351	343	ヴァリスⅢ	ACT	6.0502
352	334	CRUE BALL	PIN	6.0333
353	344	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.0
354	346	スパイダーマン	ACT	5.9939
355	347	ポピュラス	SLG	5.9798
356	348	ダーウィン4081	SHT	5.9357
357	351	クラックダウン	ACT	5.8879
358	350	ブギウギ・ボーリング	SPT	5.8823
359	352	ジェームスボンドⅡ コードネーム・ロボコッド	ACT	5.875
360	357	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.875
361	353	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.8684
362	354	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.8571
363	355	ひょっこりひょうたん島大統領をめざせ!	TAB	5.8529
364	356	バーニングフォース	SHT	5.8487
365	360	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8229
366	358	ファイアームスタング	SHT	5.8224
367	361	スーパーH.Q.	RAC	5.8148
368	362	ヴェリテックス	SHT	5.8115
369	363	ウルフチャイルド	ACT	5.8055
370	364	ウィップラッシュ	SHT	5.7947
371	369	アフターバーナーⅢ	SHT	5.7934
372	367	ブロックアウト	PUZ	5.7864
373	365	サイオブレード	ADV	5.7854
374	366	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
375	370	クラックス	PUZ	5.7472
376	371	ザ・ニュージラードストーリー	ACT	5.7425
377	373	ゴーストバスターズ	ACT	5.7258
378	372	大旋風	SHT	5.722
379	374	アローフラッシュ	SHT	5.6935
380	375	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	5.6666
381	359	デバステイター	ACT	5.625
382	376	ジュエルマスター	ACT	5.625
383	383	バットマン・リターンズ	ACT	5.6206
384	445	パチンコクーニャン	ETC	5.6153
385	377	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.6
386	368	スティールタロンズ	SHT	5.5909
387	378	エグザイル ～時の狭間に～	A-RPG	5.5888
388	379	タスクフォースハリヤーEX	SHT	5.5609
389	382	ソニック・スピンボール	PIN	5.5497
390	384	マージャンCOP電	TAB	5.484
391	381	バトルロード	ACT	5.4545
392	386	ルナーク	ACT	5.4333
393	393	T2 THE ARCADE GAME	SHT	5.4285
394	389	信長の野望・全国版	SLG	5.4062
395	387	タズ マニア	ACT	5.4042
396	390	FZ戦記AXIS	ACT	5.3956
397	391	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3947
398	394	DJボーイ	ACT	5.3897

【予想屋様と隊長さんのおたよりコーナー】「た、たいちよー! 大変ですう!! なんと読者レースが次回で終わるとのウワサがー!!」「へっ、なにウソこいてんだ、このへボ隊員。人気1位のこのコーナーがなくなるわきゃないだろ。ま、BEメガがなくなるんなら話は別だけどよ、なあ隊長さん」「……むう」「何うなってるんだ、オヤジ」「隊長、何か知ってるんですか?」「さらばだ」「アッ、待てテメー!」

第6回

GGユーザーは見るしか!  
**GGソフト読者レース**  
GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER  
とうとう100本のランクインまであとわずかのGGオッズ表。来月ついに突破か!!

## ◎本命新馬紹介

GG版だけのゲームも採用。でもタントない?

13着
前回17着

**タントアヘル**  
セガ/94・4・22  
3,800円/ETC/4M  
全投票平均点 **8.0631**  
本誌の平均点 **7.0**

グラフィックやBGMは、GGとしてはかなり良く、初心者でもハマれるものがある。でも、ゲームの数がもとの半分くらいに減っているから、意外と飽きが早いかも。にしても、「忍者どこじゃ」は難しすぎ。(京都府・中嶋徹・18歳) 対戦では、「ぶよぶよ」と1、2を争うといっても過言じゃないと思えるデキ。しかし1人でやると少し寂しい……。 (滋賀県・喜多義晃・16歳) 声がちゃんと入っていて面白い。でも、GGオリジナルの4つのゲームはちょっとイマイチかも。(福島県・佐藤宏和・16歳)

## ◎対抗馬紹介1

売り上げのほうは悪くない1本。デキはどう?

32着
前回25着

**ソニック&テイルス**  
セガ/93・11・19  
3,800円/SHT/4M  
全投票平均点 **7.4817**  
本誌の平均点 **6.5**

能力(性能)の違うソニックとテイルスを使い分けられるのは、なかなかいいアイデア。GG一連の「ソニックシリーズ」から比べると、だいたい遊べるデキではある。ただし、パッケージの楽しげなイメージとは裏腹に、ゲームのほうはかなりムズイ。うーむ。(宮城県・町田信二) ふわふわしたソニックを操って、画面から飛び出してしまい、理不尽な死を迎える…。やはりGGでのスピード感(うよん)は諸刃の剣である。もっとGGらしさを持つ別のソニックを期待したい。「2」が心配?(栃木県・田口直義・17歳)

## ◎対抗馬紹介2

名作コレクションのSLG大作。戦闘機も爽快。

37着
前回39着

**マッピー**  
ナムコ/91・5・24  
3,500円/ACT/1M  
全投票平均点 **7.4269**  
本誌の平均点 **6.5**

ちょっとトランボリンの感覚がアーケード版と違うけど、今やっても十分面白いのがスゴイ。GG用のモードや対戦があるのも◎。でも、コンティニューがないのはちょっと……。 (千葉県・佐久間仁) これこそゲームギア向きのソフト! 音楽も絵も昔のままでとても懐かしい。モードも2つあってお得。(鳥取県・石川一成・19歳)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	3	魔導物語Ⅱ ～アルル16歳～	RPG	8.7547
2	2	魔導物語Ⅰ ～3つの魔導球～	RPG	8.7533
3	1	なぞぶよ ～アルルのルー～	PUZ	8.641
4	4	シャダム・クルセイダー 遙かなる王国	RPG	8.6315
5	5	シャニング・フォース外伝Ⅱ ～邪神の覚醒～	RPG	8.5585
6	6	女神転生外伝 ～ラストバイブル～	RPG	8.388
7	7	ワールドダービー	SLG	8.3015
8	11	対戦型大戦略G	SLG	8.2857
9	9	GGアレスタⅡ	SHT	8.2674
10	8	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.2391
11	10	アーリエル クリスタル伝説	SLG	8.1851
12	12	シャニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.0816
13	17	タントアヘル	ETC	8.0631
14	14	GGアレスタ	SHT	8.014
15	13	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	8.0
16	16	ハレーウォーズ	SHT	8.0
17	15	ギャラガ'91	SHT	8.0
18	18	モンスターワールドⅡ ドラゴンの翼	ACT	7.9722
19	21	マジカル・パズル・ボビルズ	PUZ	7.875
20	23	バックマン	ACT	7.8596
21	19	ぶよぶよ	PUZ	7.815
22	35	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	7.75
23	22	ウッディポップ	ACT	7.6551
24	20	レミングス	PUZ	7.6521
25	24	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.6
26	31	上海Ⅱ	TAB	7.5652
27	29	The GG忍	ACT	7.5466
28	28	ヘッドバスター	SLG	7.5357
29	32	ラスタンサーガ	ACT	7.5294
30	27	ワギャンランド	ACT	7.5
31	33	トム&ジェリー	ACT	7.5
32	25	ソニック&テイルス	ACT	7.4817
33	37	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	7.471
34	38	ペンゴ	ACT	7.4692
35	40	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.4411
36	30	ソニックドリフト	RAC	7.4368
37	39	マッピー	ACT	7.4269
38	36	ポケット雀荘	TAB	7.4166
39	—	コカ・コーラキッド 嵐疾少年英雄伝	ACT	7.4
40	44	クニちゃんのゲーム天国	TAB	7.3529
41	26	アラジン	ACT	7.3469
42	34	モータルコンバット	ACT	7.2989
43	43	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.267
44	—	琉球	PUZ	7.2666
45	45	ウインターオリンピック	SPT	7.25
46	41	なぞぶよ2	PUZ	7.2142
47	42	JリーグGGプロストライカー'94	SPT	7.2
48	46	グリフォン -GRIFFIN-	SHT	7.1538
49	47	The GG忍Ⅱ	ACT	7.129
50	48	なぞぶよ	PUZ	7.085
51	50	対戦麻雀・好牌Ⅱ	TAB	6.8571
52	49	キネティックコネクション	PUZ	6.7692
53	53	ベア・ナックルⅡ	ACT	6.7049
54	55	ギアスタジアム	SPT	6.6198
55	54	アウトラン	RAC	6.6162
56	59	フレイ～修行編～	ACT	6.5833
57	52	IN THE WAKE OF VAMPIRE	ACT	6.5555
58	57	対戦麻雀 好牌	TAB	6.5
59	56	コラムス	PUZ	6.4855
60	61	ワンダーボーイ	ACT	6.3913
61	51	スペースハリヤー	SHT	6.3684
62	60	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	6.2941
63	—	ウィンブルドン	SPT	6.1
64	62	GGドラえもん ノラのすけの野望	ACT	6.0769
65	58	バスターファイト	ACT	6.0714
66	—	デビリッシュ	ACT	6.0
67	—	スーパーゴルフ	SPT	6.0
68	—	倉庫番	PUZ	6.0
69	—	紫雲城	PUZ	6.0
70	64	新GEAR	SLG	5.9545
71	66	バット&バター	SPT	5.9166
72	68	タロットの館 House of Tarot	TAB	5.9024
73	69	まじかる☆タルるートくん	SHT	5.8666
74	65	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	5.8145

## ◎オッズ表GG①

※このランキングは、10票以上集まったGGソフトをランキンング化してあります。

次ページに続く→



## オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望のソフト名を第3希望程度まで書いていただくと発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
399	396	モンスターレア	ACT	5.3829
400	395	究極タイガー	SHT	5.3801
401	392	ランボーⅢ	ACT	5.3793
402	397	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3757
403	398	ファイナルブロー	SPT	5.3605
404	385	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.3461
405	380	ヨーロッパ戦線	SLG	5.2954
406	399	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.258
407	400	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.2365
408	401	サンダーブレスリング列伝	SPT	5.2236
409	398	ザ・キックボクシング	SPT	5.1944
410	402	アイル・ロード	RPG	5.1901
411	404	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1492
412	407	GODS	ACT	5.1176
413	418	バトル ファンタジー	ACT	5.1071
414	409	ファットマン	ACT	5.1033
415	406	パワーアスリート	ACT	5.1023
416	408	ターボアウトラン	RAC	5.1021
417	405	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.0689
418	410	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0562
419	403	ロードス島戦記〜英雄戦争〜	RPG	5.0
420	414	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.9259
421	413	シーザーの野望	SLG	4.875
422	412	スーパーエアーウルフ	SHT	4.875
423	417	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.8645
424	415	G-LOC	SHT	4.8392
425	416	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.824
426	419	セイントソード	ACT	4.7979
427	420	A列車で行こうMD	SLG	4.7739
428	421	メガトラックス	RAC	4.7622
429	422	港のトレイジア	RPG	4.7539
430	411	フリントストーン	ACT	4.7391
431	423	アネット再び	ACT	4.7008
432	424	インセクターX	SHT	4.6587
433	425	ストームロード	ACT	4.625
434	426	ヘビーノバ	ACT	4.601
435	427	獣王記	ACT	4.5857
436	428	アレックスキッド 一天空魔城	ACT	4.5685
437	429	ヘビユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.4505
438	430	コスミック・ファンタジーStories	RPG	4.3944
439	431	スペースインベーダー90	SHT	4.3465
440	434	レッスルウォー	SPT	4.326
441	433	スーパーハイドライド	A-RPG	4.326
442	432	火激	ACT	4.325
443	438	魔天の創滅	RPG	4.2608
444	435	JUNCTION	PUZ	4.2545
445	436	SDヴァリス	ACT	4.2333
446	446	F1サーカスCD	RAC	4.1891
447	437	ファンタジア ミッキー・マウス・マジック	ACT	4.1419
448	444	あゝ播磨灘	SPT	4.1052
449	441	ズームノ	PUZ	4.1047
450	440	カース	SHT	4.1028
451	443	史上最大の倉庫番	PUZ	4.086
452	442	機動警察パトレイバー 98式起動せよノ	ADV	4.0471
453	439	サンダーフォックス	ACT	4.041
454	447	デスプリンガー 一秘められた紋章	RPG	3.8522
455	448	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.8153
456	449	四天魔王	ACT	3.8095
457	450	邪神ドラクソス	ACT	3.5747
458	453	オーサムボッサム	ACT	3.55
459	452	ストリートスマート	ACT	3.4606
460	451	スペース・ファンキーB.O.B.	ACT	3.4285
461	454	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3207
462	455	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.2995
463	456	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.1575
464	457	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1221
465	458	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.0478
466	460	中嶋悟監督 F-1 HERO MD	RAC	3.0454
467	459	XDR	SHT	3.0375
468	461	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.9109
469	462	爆伝〜アンバランスゾーン〜	ADV	2.5416

下位  
オッズ表  
寸評

## 次号最終血戦!最後に笑うのは…!?

注目の超最下位帝王血戦は、いよいよ最後の佳境に!! 今月はソダン究極の秘奥義「最怪(下位)光線」が再び炸裂!! ついに爆伝大魔王も、2点台の領域に登場し、その姿をソダンに見せたノ! 次世代機にはソ○ーが「爆伝サターン」を出せば、セガも子会社を使い「ソード・オブ・ソダンPS」を送り込むとの噂(ウソ)。次号最終回(?)帝王の座はどちらにノ

## ●新馬紹介

この夏のタイアップ作品やっとう登場。デキは?

**39着** 前回 ー

**コカ・コーラキッド 漢典少年英雄伝**

セガ/94・8・5  
3,800円/ACT/4M

全投票平均点 **7.4**

本誌の平均点 **6.5**

なによりオープニングの「シュポーン!!」の音が最高にいい。これだけで、思わずコーラが飲みたくなる。でもゲームのほうは、それなりに遊べる程度で、イマイチノリきれないかも。せっかくアニメコミック風のキャラを設定していながら、ゲームであまり生きてないのは残念。(埼玉県・浦部友雄) 長くやると目が痛くなる。ゲーム内容はソニックの焼き直しだし、ソニックののだるい部分をそのまま引きづっているのも難。全面やると目が死ぬ。(福島県・斎藤貴則・18歳) マップがいろいろ。GGなんだから、もっとスピード感を重視した作りにしたほうが良かった気がする。(福岡県・田代嗣貴・17歳)

## BEメガ編集部総評

## セガサターンソフトも募集開始!!

いよいよ、今月発売される期待の次世代機セガサターン。発売同時期ソフトは、この記事を書いている段階でも、まだ不完全なものも多いので、今月のドッグレースでは入れてないけど、その代わりキミ達のプレイ評価を早々と募集しちゃうぞ。

イマイチその姿がわかりにくいゲームの真の評価はキミ達の手で作ってほしい。

さて、次回はいよいよ今年最後の(?)読者レース。上位では「千年紀の終りに」が7カ月連続トップの座を賭け、下位では最後の最下位帝王の座を賭けて最終バトルが展開だノ! 次号絶対見逃すな!!

## BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数の時は抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、メガドラ最後のソニックシリーズと噂の「ソニック&ナックルズ」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。1本で3度おいしいこの作品は何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外ですぞ。

## 「ソニック&amp;ナックルズ」は何着だ?



合体可能!

## 今月の着順予想

隊長さんの予想は、どうやら18番らしいぞ?

## BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

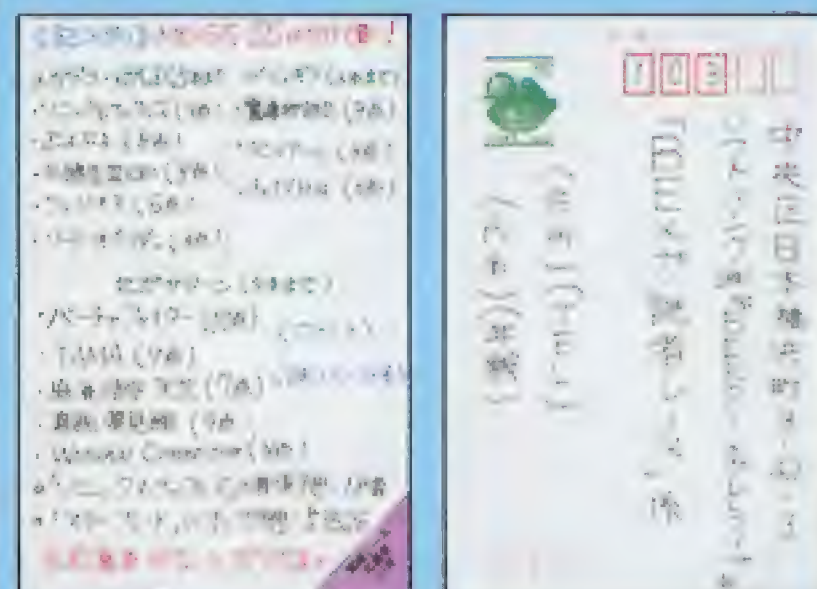
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ビタリ賞なら2本ノ海外モノもOK)をあげちゃうというダブルチャンスゲームだ。今月は、ナムコがメガCDで久々に放つ移植大作「スターブレード」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

## 今月のオッズ予想



見事に再現された初期のポリゴン名作だぞ。

## BEメガ読者レース参加者募集中!!



今回は参加してくれた人の中から5名に、セガサターン最大の期待作「バーチャファイター」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントしちゃうぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(メガドラ・セガサターンは5本、GGは3本までノ)、③コメント(なんでもOKノ)、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は12月4日だぞ。

## 今月のにんじん!

## バーチャファイター



今回は次世代に向けて、みんなが絶叫したいはずの「バーチャファイター」を用意したぞ。当たった人はサターンを貰おう。

【10月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表ノ!】最後は10月号読者レースに応募してくれた人の中から、お好みソフト1本&にんじんソフト「エイリアン3」の当選者を発表するぞ。最終回直前の幸せ者は、東京都・浜田鉄志くん、宮城県・石川直樹くん、福岡県・牧田典明くん、島根県・石本康くん、奈良県・武内悦子さんの5名だ。おめでとう。待っててくれよな。



BE-MEGA WORLDWIDEな情報を先取り!

## NEWS &amp; INFORMATION

ニュース

アンド

インフォメーション



NEWS

サターン情報&お笑い満載番組スタート  
土曜の夜は「トロピカ共和国」を聴け!

サターンの知名度アップと幅広いユーザー層獲得を目指し、セガが始めたラジオ新番組、それが「グレチキのトロピカ共和国」だ。10月15日にオンエアを開始したこの番組は、サターンに関するハード・ソフトすべての最新情報や、リスナーをスタジオをゲームでつなぐ画期的な(?)コーナーがいっぱい。パーソナリティは今一番イキのいいお笑いコンビ、グレート・チキン・パワーズだ。そのハチャメチャぶりとはとにかく聴いてみるしかないぞ。



元気が出るテレビのお笑い甲子園出身の2人。番組は毎週土曜日夜21時30分~22時ニッポン放送でオンエア。

土曜の夜はしこたま笑って、セガそしてサターンの最速、そして最お得な情報をゲットしてくれ。

NEWS

購入希望者の6割が願った夢が実現  
カラフルGGが3色同時発売決定!

BEメガ読者の間でも要望が非常に高かったカラフルボディのゲームギアが、11月11日にいよいよ登場するぞ! 今年6月のおもちゃショーで行われた人気投票などの結果から厳選されたボディーカラーはブルー、イエロー、スモークの3色。価格はそれぞれ13,800円だ。もちろんこれまでのブラックボディもリーズナブルな価格設定で発売中。ゲームボーイにもカラーボディが登場したし、これからますますハンディ機が活躍しそうだね。



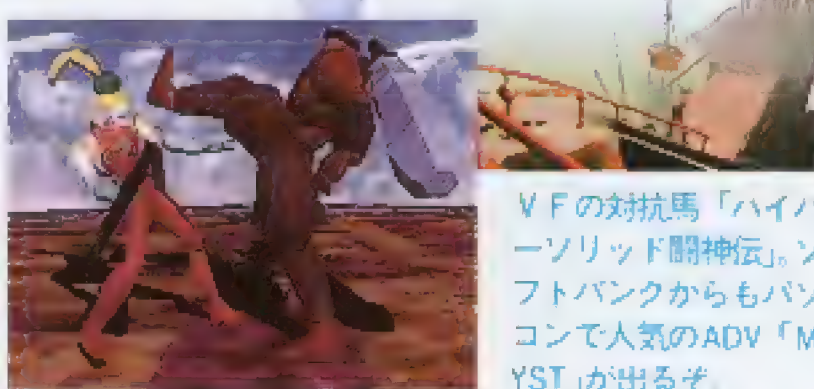
それぞれのボディーカラーにマッチしたボタンもシャレてるね

NEWS

プレイステーションは12月3日発売!  
年末商戦に向けて出そろった次世代機

ソニーのプレイステーションが12月3日に39,800円で発売されることが決定した。超高速演算処理など驚異のスペックを誇るマシンだが、ソフトも240社に及ぶライセンスが開発中で、年内に23タイトルが提供される(専用の黒色ディスクを使用)。今回は中心的な存在のナムコのラインナップを3つ紹介しておこう。

また、NECのPC-FXは12月9日に49,800円で登場。同時発売ソフトは3本だ。役者は揃ったという感じだけどキミの決心は固まったかな?



VFの対抗馬「ハイパーソリッド開神伝」。ソフトバンクからもパソコンで人気のADV「MYST」が出るぞ

## スターブレードα

ナムコ/2月予定/価格未定/SHT  
©1991 1994 NAMCO LTD.

ゲーム性はメガCD版でも再現されたが、PS版はアーケード版を完全移植した「ノーマルモード」に加え、敵機や隕石の表面にテクスチャーマッピングをほどこし質感を高めた「テクスチャーモード」がある。



開発中の画面写真。テクスチャーで、戦艦のリアル感が業務用以上にアップ

## サイバースレッド

ナムコ/1月予定/価格未定/SHT  
©1993 1994 NAMCO LTD.

わずか2年で完全移植されることになった3D対戦シューティング。こちらもオリジナル版に、テクスチャーマッピングをほどこして質感を向上。もちろん2P対戦も可能で、さらにPS版ならではの仕様が盛り込まれるそうだ。



開発中の画面。上下分割の2P対戦は白熱しそう。オリジナルモードとは?

## リッジレーサー

ナムコ/12月3日発売/¥5,800/RAC  
©1993 1994 NAMCO LTD.

PS同時発売タイトルの目玉ともいうべき本ソフトも堂々完成。ナムコ自慢の3DCGが家庭用テレビに映し出され、「デイトナUSA」とはまた違ったドライビング感覚が楽しめる。こちらもPSオリジナルモードあり。



開発中の画面。トンネルを駆け抜ける名シーンもあり、自車は選択ができる

## 3DO・REALはデザインを一新!

セガとソニーを迎え撃つ松下電器は、従来機(FZ-1)に比べ薄型で軽量化を実現したリアルFZ-10を発表。11月11日から44,800円で販売を開始する。また、マウス(4,380円)、6ボタンパッド(2,480円)、カラオケミキサー(価格未定)、ビデオCDアダプター(29,800円)などの周辺器機も充実させた。



NEWS ■セガは「VR-1」や「ゴーストハンターズ」などが楽しめる屋内アミューズメントパーク「市川ガルボ」を、千葉県市川市のニッケコルトンプラザ内に11月30日オープンする。

※このコーナーで紹介したプレゼントなどへの応募は必要事項:①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて12月7日(消印有効)。



## ●アルタの大型ビジョンで「幽遊」バトル炸裂!

4人同時対戦プレイで話題のMDソフト「幽遊白書—魔強統一戦—」の発売を記念したプロモーションイベントが、去る10月2日に新宿アルタで行われた。あのアルタの大型ビジョンいっぱい映し出された幽助達を見て驚いた人も多いんじゃないかな? ゲーム大会あり、クイズありのイベントは、ゲストとして「平成教育委員会」などに出演中の三浦早苗ちゃんが登場。おなじみセガ・船田さんのお手伝いしてくれた。また大型ビジョンには、セガサタンの最新情報も映し出され、道行く人の注目を集めていたぞ。



## ●3DOがソフトのレーティングシステムを確立

3DO対応のソフトウェアに適性年齢の表示がなされることになった。今後発売のソフトは基本的に次の3つのレベルに分けられる。「E(EVERYONE)」は一般向け、「16(NOT FOR 15 AND UNDER)」は16歳未満不適、そして「AO(ADULTS ONLY)」が成人向けとなる。(ちなみに写真はマイクロネットのAO指定脱衣麻雀)これはある意味でアダルトソフト解禁宣言とも言える? さて、サタースoftwareはいったいどうなる?



## ●手塚プロと古代祐三が贈る「PSY幽記」

手塚プロによるグラフィック、そして古代祐三が音楽を担当していることで話題のPC9800シリーズ版RPG「PSY幽記」の予約特典プロモーションビデオを読者10名にプレゼント。ほしい人はハガキに必要事項を書いて編集部あてに応募してね。また、ソフトを買いたい人は、「予約(ビデオ希望)」と明記して、〒135 東京都江東区塩浜2-4-29 住友不動産木場ビル4F 株式会社PSDに予約すれば、ビデオが確実にもらえるぞ。



PC98用ソフトは12月に2,800円で発売される。

## ●ディズニーグッズがUFOキャッチャーに登場

あのUFOキャッチャーにディズニーグッズ、しかも専用きょう体の登場。この秋、全国約350カ所以上のアミューズメント施設に設置されたこのマシンが、いま大変な人気を博している。プライズ(景品)を取れなかった人に、もちろんディズニープレミアカードをプレゼントしてくれるのがウレシイね。



ディズニー映画の名場面をあしらったプライズアイテム。ミニバッグはカノジョも喜ぶ?

## ●「ラングリッサーII」のサントラCDが発売

このCD、アレンジ自体もジュリアナ風、オーケストラ調など多岐にわたっているが、アップ/スローテンポはもとより変拍子ものまで入っている。その上ギターもバリバリきてるしシンセにもかなりの音源を使用しているとみた。はっきり言って今までのゲームミュージックの感覚を覆すような仕上がりだぞ。ゲームミュージック好きでもそうでなくてもぜひ聴いてみてほしい作品だ。





収録曲数全20曲。東洋EMIより2,800円で好評発売中。

## ●こんな時代だから「うそ発見器?」が必要です

人がうそ発見器にかけられて質問せぬにあうさまを見て、ボクもアレほしいなあなんて思ったことはない? このせちがらい世の中、何が真実で何がうそなのか自分自身にもわからない。というワケでタカラがお手軽サイズの「うそ発見器?」(2,980円)を発売してしまった。ただし遊びゴコロを忘れると人間関係に亀裂を作ることになりかねないので要注意。年末のパーティーにオススメ。



# INFORMATION

CLIP. 27

久しぶりに復活したCMインフォメーション。ここどころちょっとさびしかったセガ系のCMも、セガサタンの登場で、一気ににぎやかになりそう。今月は少々ノリの違う2本を紹介!

## 「ソニック&ナックルズ」SPACE ODYSSEY篇

【主な放映番組:「幽☆遊☆白書(フジテレビ系:火曜18時〜)」、「ブルーシード(テレビ東京系:水曜18時30分〜)」】



ロケットに描かれたロゴは、MTVの映像にデジタル編集機「ハリー」によって合成したもの。意外としっくりきてるでしょ。

### MTV風のノリが新鮮!?

MTVとのタイアップで、世界ゲーム大会も開かれた「ソニック&ナックルズ」。今回は、CMの制作のほうもMTVジャパンに任せられ、今までのセガのCMとはまったく違った味を出している。ちなみに、いきなり出てくるロケットのドッキングシーンや、外人の変な顔は、MTV秘蔵のフィルムを使用しているとのこと。いかにもMTVらしい形でロックオンシステムを説明しているのもミソだぞ。

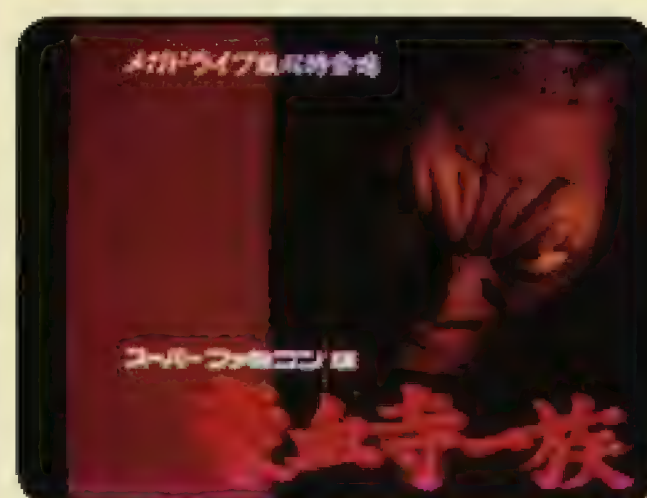


### 放映データ

●放映期間: '94年10月15日〜 ●制作: MTV JAPAN ●演出: 寺井弘典 ●ナレーター: ウォード・E・セクストン

## 「豪血寺一族」押入にお種 篇

【主要放映番組: テレビ朝日(関東NET)、東海テレビ(名古屋NET)、朝日放送(大阪NET): 各23:30〜25:00のスポット枠】



この場面になるまで、随所にサブリミナル効果で(?)挿入されるお種の姿。これは夜中に見ると、ビビって眠れないぞ。

### 超リアルなお種!!

深夜番組を見ていた人は、この怖いCMに遭遇した人もいるんじゃないかな? ご存じ「豪血寺一族」のCMは、おなじみのお種ばあさんが主演。ちなみにお種を演じるのは、SFXメイクを施された小柄な男優さんで、舞台となっている洋館は、映画「RAMPO」でも使われた有名な建物だとか。真夏の暑い時期に1日ばかりで収録されたこのCM、お種の「やっかいになるよ」のセリフで背筋も冷えたんじゃない?



このテレビもこの洋館にあった当時のもの。結構貴重な品。

### 放映データ

●放映期間: '94年9月第5週〜10月13日 ●制作: マッキンエリクソン/(株)イーストプランニング、(株)アームズ ●ディレクター: 細木充久 ●SFX: ビエール須田



## H E A R T B E A T I N T E R V I E W

## 重藤賢一 しげとうけんいち/アーティスト

**PROFILE** 1985年8月2日生まれ。初のゴジラ主題歌として話題の「エコーズ・オブ・ラブ」(キティ、11/26発売、1,000円)をリリースする「DATE OF BIRTH」で、ハーモニカ、ビジュアルを担当。



重藤 メガドラで好きなのは「トージャム&アール」、バカゲーですね(笑)。海外モノって結構好きですよ。アクションとか、「ランドストーリー」のように自分が慣れて上達していくアクションRPGはやるけど、RPGはあまりやらない。無理矢理小説を読まされてるようなのはイヤなんです。最近では「ソニック&ナックルズ」に期待してます。ゲームは、インベーダーの頃からやってますよ。中学の頃は、田舎だからゲームセンターに行って補導されたりとかね(笑)。今も月に5、6本は選んでソフトを買ってます。

——今度、重藤さんが初めて開発に携わったゲームが3Dで出るんですね?

重藤 自分からソフトハウスに「やりたい」

重藤氏が手掛けた3Dソフト「インセクターウォー」(リバーヒルソフト)の開発中画面より。



って電話したんです。4人同時対戦ができる3Dシューティングなんですけどね。キャラクターデザインと、オープニングムービー、それにフィールドのオブジェクトを担当してます。予想以上にハマりました。やってみて、ゲームの基本はプログラマーだというのが、改めてわかりましたよ。伝えたことを形にしてくれるし。これをステップにして、次はプロデュースとかに入れ込みたい。でないと自分の世界が出ないでしょう。やっぱり、こだわらないといいゲームって感じてもらえないと思う。バンドみたいに5、6人でコンビネーションを組んでやるというのが理想です。——メガドラユーザーとして何かひとこと。

重藤 ユーザーの1人としては、ソフトの価格が下がってほしいですね。制作側を知った立場でも、高すぎると思う。少なくともヒット商品をあんなに高くするのはおかしいですね。セガは安いですね。そういう意気込みはスゴく好きです。でも、サターンは高い。ニッキュッパ(29,800円)に下さい(笑)。



PHOTO/鬼頭栄次

**本格的に3Dのゲーム作りに参加して秀れたプログラマーの重要性を感じた**

## NEW RELEASE

## CD 森口博子 LUCKY GIRL ~信じる者は救われる~

元祖ゲンキ印の森口博子のニューシングルはTVバラエティ『夢がMORI MORI』の新オープニング。ヒットメーカー広瀬香美が初めて他のアーティストをプロデュースしたことで話題を呼んでいる。CD-G対応のグラフィックも入っているから、サターンで楽しもう。



●キングレコード/発売中/¥1,000

## CD Dual Dream Winter Kiss

Dual Dream久々のシングルは、サッポロビール冬物語のCMソング(加藤紀子ちゃんの出てるやつだね)。森口博子とのジョイントなどで新たな世界を広げた彼らのラブソング(とビール)がキミの寒い冬をあったかくしてくれるかもね。ヒット確実の1枚。



●キングレコード/11.9発売/¥1,000

## CD 久宝留理子 COLORS

25歳になった久宝留理子がこのアルバムで歌うのは、ファンクありロックありブルースありと、タイトルよろしく実に多彩な彼女の魅力を見せつける。ポケベルのCMですっかりおなじみの「早くしてよ」も含め、ドキッとするような女ゴコロがぎゅーりつまった1枚だ。



●エピック・ソニー/発売中/¥2,800

## CD DA BUBBLE GUM BROTHERS FANKASTIC OYAGE

タイトルはファンカスティックオヤヘジと読む。バブルガムブラザーズの10枚目のアルバムとなるこの作品は、久保田利伸作曲のナンバーも加え、あいもかわらずファンキーでシニカルだ。ワールドカップサッカーアメリカ'94のイメージソング「GET GOOD GET GOD」も収録。



●エピック・ソニー/発売中/¥2,800

## CD 平松まゆき SWEET SOUL TRANSISTOR

平松まゆきちゃんのデビューアルバムがとうとう完成。ただ歌っているだけのボーカリストではなくバックとの丁々発止とともに曲を作り上げていこうとする彼女の力強い歌声はボーカリストとしての本質を知っている。それでいて女の子の気持ちが溢れている1枚なのだ。



●日本コロムビア/11.21発売/¥2,800

## CD SNK新世界楽曲雑技団 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ~アレンジサウンドトラックス~

SNKオールスターが集結した「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」のフルアレンジアルバム。各ステージのテーマなど全13曲を収録している。雑技団メンバーによる楽曲解説やキャラメッセージを盛り込んだ解説書と、アイロンプリントシート(初版のみ)のオマケ付。



●サイtron/11.8発売/¥2,500

## VIDEO SMAP SMAP Sexy Six Show

木村拓哉のCM、香取慎吾の霸王丸役など、最近何かとゲームに絡んでるSMAP。彼らの夏の武道館コンサートのライブビデオがこの「SEXY SIX SHOW」だ。子どもだと思ってたのにすっかり色気づいてきたヤツらは結構カッコいい。



●ビクターエンタテインメント/11.11発売/¥6,800

## VIDEO 中野裕之 PEACE BLUE

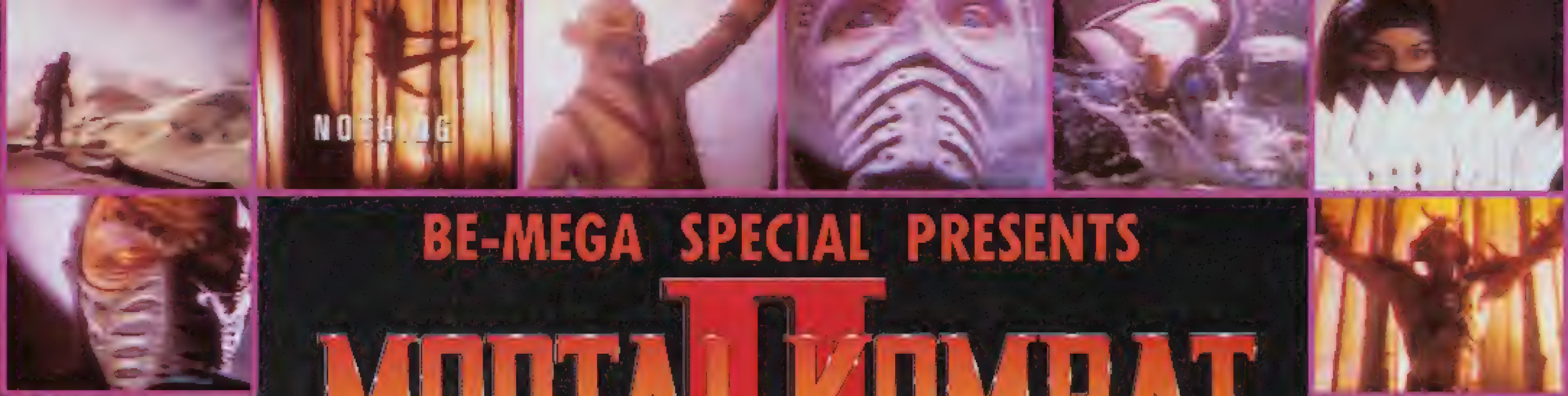
小笠原に群生する自然のままのイルカの姿を美しい映像処理の妙でたっぷり見せてくれるおススメの1本。これはレーザーアクティブのソフト「メロンブレイン」のために制作された映像に新たなサウンドを入れ再構成したビデオなのだ。



●ポニーキャニオン/発売中/¥3,500

INFORMATION ■岡山放送『B Eメガワールド』が『サターンワールド』に衣替え。11月17日「バーチャファイター」、11月24日「WanChai Connection」を紹介。B Eメガ最新情報もあるぞ!! また、11月12・13日に岡山県総合グラウンドで行われるメルヘンスポーツフェア会場にて、B Eメガワールドのイベントを開催。セガサターンや最新ゲームを体験できるチャンス!





# BE-MEGA SPECIAL PRESENTS MORTAL KOMBAT II モータルコンバットII THE FATALITY MANIA

- アクレイムジャパン
- 発売中
- 8,800円
- ACT
- 24M

## 敗北そのものより、究極神拳の餌食になることが悔しい！それがMKII

私は「モータルコンバット」が好きだ。独特の世界観、重苦しい雰囲気、どこの国のものともわからんサウンド（Ⅱは元祖のあやしさが薄れているのが惜しい）、景気よく舞う血飛沫……およそこのゲームを象徴する要素は、ほとんどが私の趣味に合致している。もっとも、格闘ゲームとしての「モーコン」は日本ではいささか知名度は低い。しかし、あちらでは他社の格闘ゲームをまるで寄せ付けなほど市場を席巻しているそうだ。これは実写での映画化（アニメではないところが「らしい」。個人的には期待している）が進行中ということからも、その人気の大きさがうかがえるだろう。一方、BEメガ編集部での「モーコン」人気ゲージだが、こちら結構熱い。元祖「モーコン」は完全版（メガCD）で大騒ぎしながら対戦したし、その続編「モーコンⅡ」では、各自がお気に入りの戦士を育て

あげ、対戦プレイでその成果を競いあったものだ。そうそう、対戦プレイで思い出したが「モーコン」は対戦で負けることより、究極神拳をぶちこまれた時の悔しさのほうがデカイと思わないかね？ 特に「モーコンⅡ」は、究極神拳が増えて、なおかつフレンドシップなどのバ○っぽい演出も加わったため、屈辱感もひとしおと言えよう。その逆に、しくじって「FINISH〜」時にへボな通常技なんぞを出した相手には、負けた側にも「未熟者め！と鼻でせせら笑う権利が湧出するのは、このシリーズならではの微笑ましい（？）光景である。こんなふうに書いていると「モーコン」はそれだけのゲームなのかと思われそうだが、真剣に対戦プレイをやりこむと、意外に熱かけひき（本気でまとめれば本が1冊書ける）が存在することも知ってほしい。このゲームのプレイヤーは、対戦時に「ろくにブロック

も覚えずジャンプキックばかり使う」か、「攻撃を見切って、常に有利な間合いと技で戦う」の2つに大別される。つまり向上心があるかどうかだ。まあ、このゲームに興味を持つようなユーザーは、たいてい後者だから問題ないとは思いますが……。ところで、以前秋葉原で「モーコンⅡ」のアーケード版（アップライトきょう体、ボタンは5個！）を見掛けた時に気づいたのだがMD版、SFC版ともにサウンドの音質は本物とかなり違っていた。これは音源の違いだから仕方ないと思うが、やっぱり本物のほうがゴージャスで魅力的なのは否めない。できたら、メガCDかサターンあたりで「完全版」を出してくれないものだろうか。私の本気キャラ「雷電」を含め声（水雷脚の意味不明なヤツとか）がMD版では結構削除されているのが悔しくて悔しくて……。ダメ？ ダメ？ （KAFいち）

### 2人対戦プレイ・駆け足攻略

ここでは対戦における数多くの戦略から、その一部を抜粋してみた。他にも深い攻略はあるので開発してみよう。

#### ①ブロックの使い方

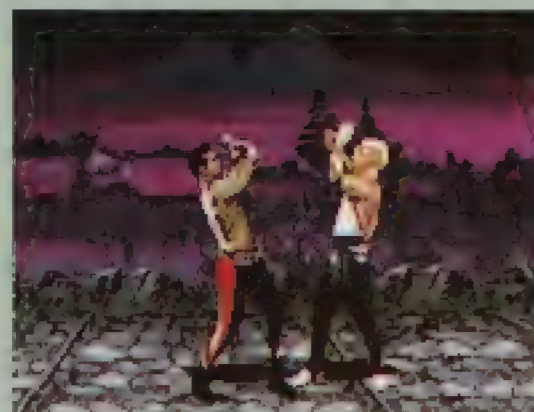
前作と同じく「モーコンⅡ」でもブロック中に必殺技コマンドの入力を受け付けている。ただし、どのコマンドも最後（水雷脚なら→）だけは、ブロックを離してから入力しないとダメだ。



もう一つ注意してほしいのは、相手の攻撃に耐えて硬直している時は不可ということ。この場合、相手の攻撃が一段落してから入力だ。

#### ②続・ブロックの使い方

歩行の時、1歩ぶんの移動距離が決まっているキャラは微妙な間合いをとりにくい（忍者系とミレーナ、キタナは除く）。しかし、歩行中にブロックを押すと、途中で止まることができるぞ。



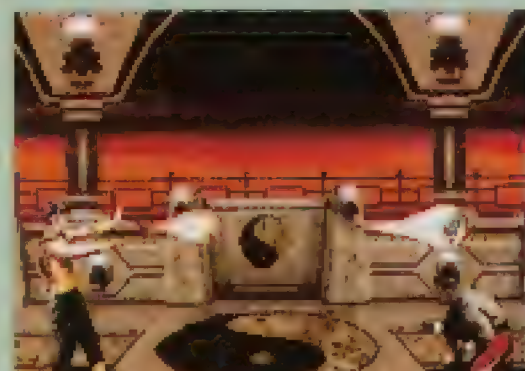
#### ③返し技について

このゲームで飛び込み攻撃を返すのは、一部のキャラを除いて困難だが、相手とほぼ同時に垂直ジャンプキックを出すと、けっこう反撃できる。キタナの舞空打には後方ジャンプパンチが有効。



#### ④飛び道具のかわし方

ブロックを押さずにしゃがむだけで、実はほとんどの飛び道具を無傷でかわせる（リュウ・カンの南拳は当たる）。これは、相手が飛び道具を出す時のクセを見切れば、かなり有効な戦術だ。





## 最悪にして最後の究極神拳

さて、ここで特別情報！ 先月の「サンダーバズ」で未公開だった、シャン・ツンの第3の究極神拳「龍人奪完拳」をお教えしよう。やり方は、ローパンチを30秒以上押しておき、例のあの時に離すだけ。間合いは相手から1歩ぶん離れた場所だ。これでキンタロー変身が見られるぞ！

これが「龍人奪完拳」だ！

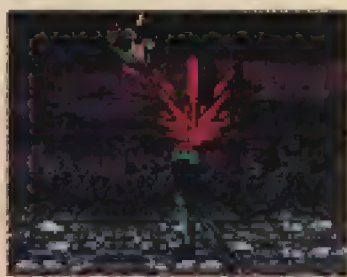


問題は、ローパンチを押している間、必殺技がまったく出なくなることか……

よりぬき

## モーコンIIの謎・絶ち割り

【謎①・狂影身爆拳】リープテイルは究極神拳・狂影身爆拳を使う時に、なぜ姿を消すのか？ これは推論だが、相手の体を切る時の型（ポーズ）が、人に見せられないほど恥ずかしいか、逆に残酷すぎて正視に耐えないからなのか？



【謎②・トッシーおじさん】アッパーが決まると時々「ハッピー」の奇声とともに謎の男が出現するが、これは誰なのか？ 噂では開発スタッフらしいが……。なお、裏技で見られる落書き顔は、その男の息子が描いたという報告もある。



【謎③・箱の中身】バラカがフレンドシップで与える箱の中身は何なのか？ これは対戦相手によって変わるらしいが、真偽のほどは定かではない。相手がリュウ・カンの時は、怒りをなだめるために、中身には特に気を使うとか？



【謎④・モデル】モーコンIIは前作と取り込み画像のモデルが違うのはなぜか？ これも憶測だが、取り込み作業の際にゴローの実在(?)を知ったモデルを事後いけにえにしたとか？ 背景で捕まっている2人は秘密保持のために監禁？



※当コラムは、リフトバソク(有)から刊行中の「モーコンIの謎」および「モーコンIIの謎・ドタマ割り」から抜粋、構成したものです。

豪華  
付録

## 元祖「モーコン」特製ラベル

線にそって切ったら、元祖「モーコン」のカセットに貼ろうね。



## 君も「モーコン」を環境ソフトとして使ってみないか？

「モータルコンバット完全版」のデモと「モーコンII」のテストモードをモニターに流しておく、それだけで粋な環境ソフトのできあがり！ 君もいっちゃってみたいかい？



ちなみにCDを普通に再生すると、別テイクの曲がいくつか聞ける

通常はフレンドシップ、イヤな友達が来たら究極神拳モードで？



壮絶！

## アクレイムジャパン vs BEメガライター 「モータルコンバットII」頂上対決！

去る10月吉日、それは蒲田でこっそりと、しかし激しく行われた。そう、アクレイムとBEメガの「モーコンII」全面対決がだ！ この日、本誌の代表はまず社内に通された後、闘技場の準備が終わるまでしばし待機。天井に針、床にデッドプール、壁面に大木と、スタッフが目前にリアルなセットを配置する様子を見て、我々は「さすがはアクレイムジャパン、モーコン教を地下組織にもつだけのことはある」と、妙に感心させられた。というのは冗談。実際にはBEメガ代表KAFいちと、アクレイム代表のMIGHTで全5本の勝負を行ったのである！



ちなみにKAFいちとは終始ライデン、MIGHT氏は5本のうち4本をランダムセレクトで戦った。



FIGHT!

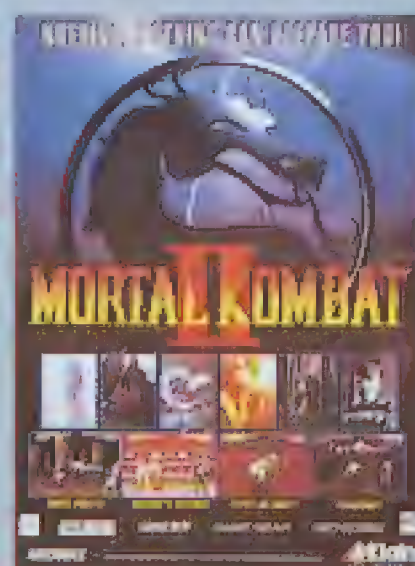
合計5回の勝負はすぐにけるわけにはいかないと、この勝負は……

## 対決結果を予想して、ビッグで超貴重なグッズを当てちゃお！

ホントにでかいぞ

今回の特集はどうだった？ さて、ここでモーコン野郎の君にプレゼント。左の対決を予想（○勝対○勝で○○チームの勝ちというふう）し、ハガキで「MKII」係へ11月20日（必着）までに送れ！

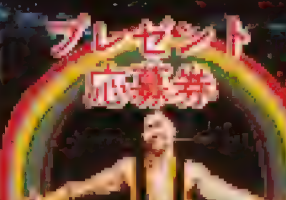
▶「MKIIポスター」20名



▶「店頭用巨大看板」3名



★勝負予想を記入のうえ  
下の応募券を貼ってね





# 特報!!

Special Report

ソニック&ナックルズ

1本で3度遊べる“ロックオンシステム”を採用  
「ソニック3」の謎も明らかになるシリーズ最新作だ!



## SONIC & KNUCKLES

ソニック&ナックルズ セガ 発売中 7,800円 18M ACT

ソニックチームが贈るメガドラ最後の「ソニック」、それが「ソニック&ナックルズ」だ。今月は完全版「3」としての新ステージを紹介!



### ソニックとナックルズの冒険がきのこの丘で始まった!

数々の謎を残したままエンディングをむかえた「ソニック3」。今回発売された「ソニック&ナックルズ」は、「3」の単なる続編ではなく、「カートリッジ2段差し」という荒ワザ(セガではこれをロックオンシステムと呼んでいる)を使うことで従来の続編モノでは不可能だった新フィーチャーが盛り込まれているところがポイント。特にファンにとってウレシイのは、この作品と「3」を合体させると、完全版「3」が遊べることにある。難易度は高いけ

ど全体マップのデキはシリーズ中ピカイチだし、何よりナックルズの動きがいい。「3」を持ってない人は、この際両方買うといいかもね?



### STORY

Dr.エッグマンの大本営、デスエッグを墜落させたソニック(「3」のエンディング)。しかし、このデスエッグは浮遊島の火山に激突しただけで、実は完全に破壊されていなかったのである!! このままだとエッグマンの復活は時間の問題と考えたソニックは、再び浮遊島に着陸。伝説の島に隠された謎、そしてエッグマンの陰謀、さらには最大のライバル・ナックルズの秘密が明らかになる冒険が今始まる!!



浮遊島のガーディアン・ナックルズが守っているものとは何か? その謎はゾーン7以降に登場するスーパーリングが鍵を握る!!

### 新キャラ"ナックルズ"はこんなヤツだ!

「3」ではプレイヤーのジャマばかりしていたくせに、結局エッグマンにだまされっぱなしのナックルズ。今回からプレイヤーキャラとして使えるよう

になったことで、それぞれの立場から見たストーリーが楽しめるようになっている。マップやボスの攻略も変化するの、その違いを確かめよう。



結構ケンカっばい  
やい性格な  
のだ

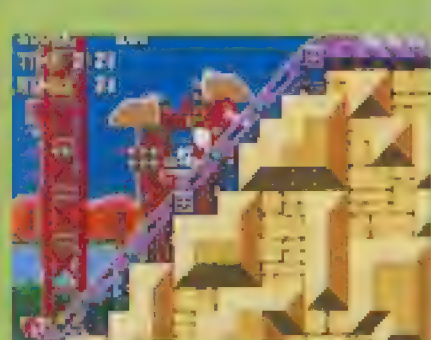
一瞬動きが止まってから暴れ出す。カワイイ。



「3」と合体させた状態からナックルズ以外でスタンプさせると、秘密の祭壇に行くための手がかりが直後に明かされる

#### POINT 1 ムササビのように滑空することができる

ナックルズならではの特殊能力で目を引くのが、この滑空能力。テイルスのように上昇することはできないが、滑空している間は十字ボタンの左右で空中移動が可能だ。また正面からパンチを当てれば敵も倒せるので、移動兼攻撃としても使えるのもウレシイところ。



2段ジャンプで滑空開始。そのまま体当たりすれば敵を倒せるのだが、当たり判定は結構シビア。でもどんどん進めちゃう

滑空状態のまま地上に降りるとスライディングする。これをうまく使えば、急な上り坂でもどんどん進めちゃう

#### POINT 2 垂直のカベをよじ登ることができる

ナックルズ最大の特徴が、この「壁をよじ登る」能力。これと滑空飛行を組み合わせれば、ソニックやテイルスでは行けなかった場所にもどんどん進めてしまう。「3」と組み合わせれば、今まで考えられなかったようなすごいショートカットも可能になるのだ。



滑空状態で壁に体当たりしても壁にくっつくことができる。これを繰り返せば壁の上を自由に移動できる。

ボタンを2回押せば(2段ジャンプ) ヒタッと壁にくっつく。ボタンの上下で移動だ。



#### POINT 3 スピンダッシュしなくてもカベを壊して突き進める

ナックルズの特徴能力の中で、もっとも地味なのがコレ。ソニックやテイルスがスーパースピンダッシュでしか壊せない壁を、ナックルズでなら触れただけで壊してしまう。ナックルズでしか壊せない壁もあるので、秘密の攻略ルートはコイツで探し出すしかない!?



軽く触れただけで壁をバンバン壊しまくる。あれば便利な能力だけど、派手なんだか地味な能力なんだか……ねえ。



このカベはソニックやテイルスだと壊せない。ナックルズだけがこの先へ進めるぞ。



## ZONE 7 MUSHROOM HILL

### 毒キノコをポヨンポヨンとかわして突っ走れ

巨大なキノコが生い茂る、緑にあふれた谷間を舞台にした「ソニック&ナックルズ」最初のゾーン。ゲームバランス的には「3」の後半ステージに当たる場所



ソニックシリーズの初舞台でもある(?)、コークスクリュー加速をつけて突っ切ろう。

なので、難易度はかなり高い。構成も凝っていて、「ナックルズ」単体で遊ぶ時と「3」+「ナックルズ」で遊ぶ時では、マップが一部変化するのだ。



ナックルズにからみつくとスピンドッシュで振り切れないと脱出することは不可能だ。

### キノコパラソルでフーラフラ



巨大キノコのヘタにつかまると、しばしの間空中遊泳が楽しめる。十字ボタンの左右で方向転換もできるぞ。

### 地形を利用し大ジャンプ!!



高低差があるマップなので、キノコ型のシューやジェットなどを使ったりジャンプがたくさん使われる。人柱も使われている。

### エッグマンやっぱり登場



ナックルズでプレイすると、エッグマンは正体を隠すためにマスキングして登場する。キミはもう気がついてた?

### 気になる敵キャラ



空風を吹いてソニックを吹き飛ばす。早めに向すしか手はない!



空からソニックを追いかけってくる。スピンドッシュで追い払え。

### BOSS

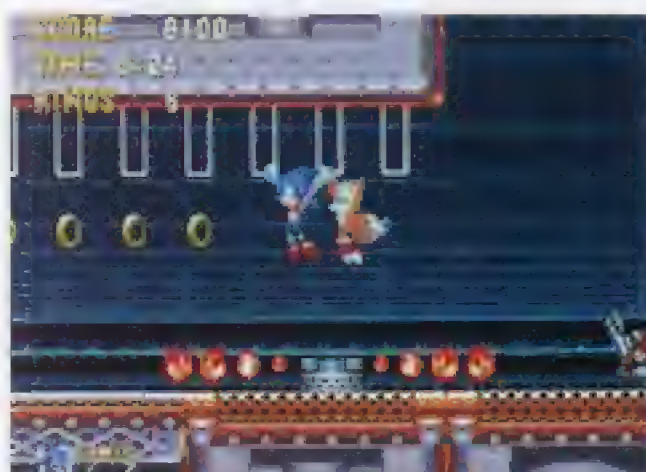


1クォーターのゲートに当たらないように進めよう。エッグマンに体当たりするべし。

## ZONE 8 FLYING BATTERY

### エッグマンの飛行艇に潜入した3匹を待つものは?

雰囲気的には、「2」の後半ステージにあった飛行艇シーンに似たゾーン。カタパルトや火炎放射器などのトラップが数多く仕掛けられており、穴落ちなどのト



回転する火炎放射器をかわして前進。ちなみにこのトラップの上に乗ると大ジャンプする。

ラップがあるところからもゲームバランスは上級者向けと言えるだろう。隠し通路も用意されているので、マップを覚えないと苦戦間違いなしだ。



中ボスの攻略法を伝授。まず相手の頭の上に乗り、攻撃を誘うこと。自滅してくれるぞ?

### 降り注ぐ爆弾をかわせ



まずは飛行艇の外からゲームスタート。爆弾がソニック達を狙ってくるが、どんだん先に進めばラクにかわせる。

### 回りモノもやっぱり登場



機体になったチューブの中を駆け抜けるソニック。チューブとチューブの間を渡る時はタイミングを計ろう。

### 降下爆弾をうまく使え!!



飛行艇の内部に進入するには、実はあるコトをしなくてはならない。どうやらこのヘンがアヤシイんだけど……

### 気になる敵キャラ



弾を撃ってくるやっかいな敵。バリアを張って攻撃を防ぎたい。



敵と言うよりは今回は味方のクレーン。ソニックを運んでくれる。

### BOSS



得意のクレーンで、目にはこの瞬間。ナックルズの攻略法も基本的には同じだけど……

## Check 気になるバッテリーバックアップ ロックオンシステムを使ったセーブ方法とは!?

「ソニック&ナックルズ」は、「3」と合体させることでプレイヤーがどのステージまで進んだのかがセーブされるようになっている(セーブデータは「3」のカートリッジ内に保存される)。と言うことは、「3」+「ナックルズ」でプレイした後に「3」単体でプレイすると、データ内容は一体どうなるのだろうか……? 答えは簡単。カートリッジ内には「3」と「ナックルズ」、それぞれ別にデータが記録されるのである。つまり「ナックルズ」のデータは「3」と合体させないと現れないワケなのだ。

ソニック&  
ナックルズ  
単独

単体で遊ぶと全7面構成のアクションゲームとなる。選べるプレイヤーはソニックとナックルズで、テイルスは選べない(残念)。データセーブができないので、難易度はかなり高めだと思っている。

ソニック&  
ナックルズ  
+

「2」のマップを、ナックルズでプレイ。演出面はほとんど変わらず。セーブができない。

ソニック&  
ナックルズ  
+

「3」の完全版。全キャラでプレイ、データセーブが可能。演出面で大幅な変化あり。



「3」と合体させた時のデータファイル画面。ファイル数が6から8に増えた他、プレイヤーキャラの残り人数やコンティニュー回数も個別に記録されるようになってきているのだ。

「ソニック&ナックルズ」をくっつけて先のステージまで進めた後、次に「3」だけ進めてデータファイルを確認。なんと「3」以降で追加された要素はすべてカットされてしまう。



## ZONE 9 SANDPOLIS

### オリエンタルムード満点の砂漠ステージ

ACT 1は流砂を越えてピラミッドに進むまで、ACT 2はトラップだらけのピラミッド内が舞台となっている。マップも複雑で、ループしている場所や時限式



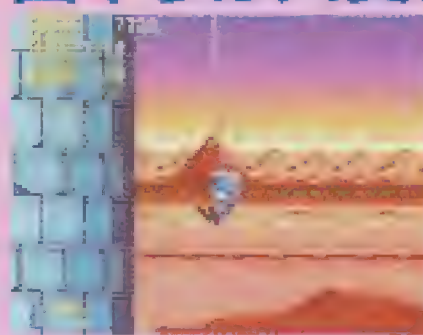
足場をつたって上へ。ちなみにテイルスやナックルズは、こんな坂ならガンガン進める。

シャッターのおかげで最初はなかなか先に進めない。流砂をうまく足場として使い、自分なりの攻略ルートを探してみるというだろう。テイルスがお薦めだ。



エジプトな雰囲気のあるボスだが、実はこの中にエッグマンが隠れている。正体を見せろっ!!

### 山下りは大変だあ〜



ロープをつたって下へと降りるソニック。テイルスやナックルズならここでも上へ登ってみるのもいいだろう。

### 凶暴化直前!! 幽霊軍団



幽霊軍団が出現する。時間経過で幽霊軍団の動きが激しくなる。幽霊軍団は、幽霊軍団の動きが激しくなる。幽霊軍団は、幽霊軍団の動きが激しくなる。

### 明かりをつければ……



明かりをつけると、幽霊軍団の動きが激しくなる。幽霊軍団は、幽霊軍団の動きが激しくなる。

### 気になる敵キャラ



シッポについた鉄球で正確にプレイヤーを狙ってくる。下をくぐれ。



障害物の岩のフリをしているが、コイツは倒せない敵。逃げてね。

### BOSS



ACT 1のボスは、体当たりで倒すことはできない。画面左側の流砂に落とそう!!

## ZONE 10 LAVA REEF

### いよいよ浮遊島の火山内部へ突入

危険な溶岩があふれる、火山の火口へと続く坑道が舞台。ここでぜひお薦めしたいのが、フレームバリアによるパワーアップだ。このバリアさえ持っていれば



上下に移動する足場。この下をくぐり抜けようとしてつぶされるパターンが非常に多し。

火に対して完全無敵になるので、ボスキャラ攻略もラクチン。ファイアバリアはステージ前後半でそれぞれ見つけることができるのですぐに入手しておきたい。



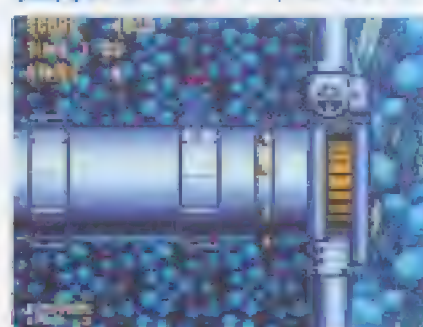
な、なんだこの手は!? コイツ(中ボス)の正体はじきに後半ゾーンで明らかになる。

### 暴れるトゲ鉄球



上下に細かく揺れながらプレイヤーを襲うトゲ鉄球。ジャンプ力の低いナックルズだとよくやられてしまいがち。

### 回転するパイプにつかまれ!



このパイプをうまく使えば、真上に大ジャンプすることが可能。ボタンを押すタイミングは意外とシビアだ。

### 最後の決戦も近いぜ!?



あつ、遠くに見えるのは大要塞デスエッグ!? 修繕も終わり、今にも動き出しそう……。

### 気になる敵キャラ



降下爆弾でプレイヤーを襲う中ボス。爆弾は先に進んでよけること。



プレイヤーが近付くと爆発して破片で攻撃してくる。爆弾岩ですな。

### BOSS



足場をぶつけてボスを攻撃。この時フレームバリアがあればずっとラクチン。

## Check It's NEW STAGE!! 前作「3」になかった新ステージを公開する!!

ソニックシリーズ最大の謎が、エッグマンがつけ狙う7つのカオスエメラルドだ。前作の「3」でも、この宝石集めがスーパーソニックになるためのカギを握っていたのは御存知のとおり。というコトは、当然この「ナックルズ」にも……。

また、おなじみのスペシャルステージも新たな面がいくつか追加されている。



浮遊島のどこかにある祭壇に祭られているマスターエメラルド。ナックルズとの関係は?

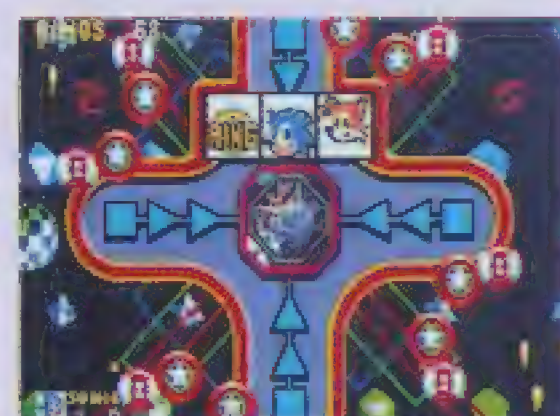
### 新たに追加されたボーナス画!!

リングを20個以上取ってポイントマーカーを通過すると、キラキラ光るワープポイントが出現する。ここに入ると、2種類(「3」との合体時は3種類)のボーナスステージに突入だ。どのステージに行くかはリングの数で決定。

### ポイントマーカーがカギ



一定時間だけ出現するワープポイントがコレ。



「1」のボーナスステージを彷彿とさせるスロットマシンステージ。スロットを回してジャックポットを狙うのだ。



ローリングジャンプステージは、ジャンプシールドと呼ばれる球体を使ってみたり、真上に向かっていくのが目的だ。



## ZONE 11 HIDDEN PALACE

### 最大のライバル、ナックルズとの最終決戦!?

ついにナックルズの本拠地である、浮遊島内の神殿に到着したソニックとテイルス。ここはナックルズとの対決がメインなので、マップはかなりシンプル。ち

なみにナックルズでプレイした場合のみ、このゾーンは一瞬でクリアすることができる(対決シーンがないため)。でも、ナックルズって見た目よりも弱いね……。



アヤしい壁面をバックに、ナックルズが登場。スピニングジャンプの体当たりでやっつけよう!



何者か(エッグマンであることはバレンバレン)にマスターエメラルドが奪われるっ!!

### おなじみの仕掛けです



足場を利用して上へうかつにジャンプすると足場の下についているナックルズに当たって……

### 崩れる足場に注意!



このあたりの足場はソニック達が乗ると崩れ出す。落ちると最初からやり直しになるので、一気に走り抜くこと。

### ワープ装置に乗ると……



ワープ装置に乗ると、奪われたナックルズは、ついにソニックやテイルスに会ったこと、をわかってしまった……

### 気になる敵キャラ



ナックルズも最初は敵キャラとして派手に登場するんだけどね……



ときどき小ジャンプするトゲ銃撃。ジャンプで飛び越えてしまえ。

## BOSS



ついに正体を現したエッグマン。ナックルズの努力もむなしく、宝珠は彼の手に……

## そして……「3」の謎がついに解ける

「ソニック&ナックルズ」+「3」の完全版でプレイすると、ソニックは全14面、テイルスは全13面、ナックルズは全12面のゾーン構成となる。それぞれのキャラクターのエンディングがどうなっているかは実際にプレイして調べてもらいたい。ハイパーソニックやスーパーテイルスの姿をはたしてキミは見られるか?

### デスエッグを完全破壊せよ!!



ナックルズとの誤解も解け、後はエッグマンとの闘いを残すのみ。ラストは近いっ!!

## ZONE 12 SKY SANCTUARY

「2」に登場したメカソニックが再びソニック達の行く手を阻むのがこのゾーン12。このゾーンは、空を飛べるテイルスが一番ラクにボスのところまでたどり着けるよう



になっている。選んだキャラによりマップも変わる。

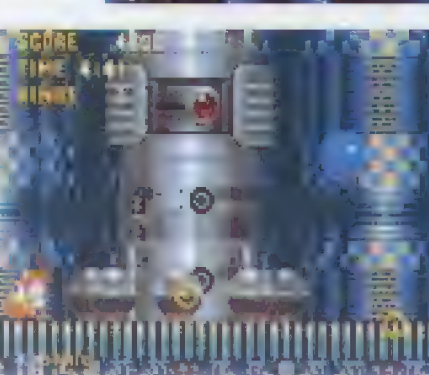
ついにその姿を現したデスエッグ。ソニックやテイルスでプレイすると、ナックルズが助けにくる。

## ZONE 13 DETH EGG

ソニックとテイルスのみがプレイできるゾーン。ここの特徴は、途中で何度も上下が入れ替わってプレイヤーを惑わせる点にある。特にテイルスはソニックよりもマッ



プの難易度が上がっているの、マップも長く感じる。



このボスの闘点は赤い目。周囲をまわっているボールをすべて壊した後のレーザー攻撃をかわそう。

### クリアすれば オレの正体が わかるぜ!



## Check LOCK-ON TECHNOLOGY

### 「ソニック&ナックルズ」+α で何が起こる?

「ソニック&ナックルズ」の説明書には、「2」と「3」以外のゲームカートリッジとの接続は故障等の原因となりますので絶対に行なわないでください」と書いてある。……が、そうは言ってもこの2本以外のソフトも差してみると……なんと各カートリッジごとに超高難易度のパズルゲームが遊べちゃうので

あーる! ABCボタンを同時押しすればパズルモードになる。  
ここでABCボタン押す



### 「コラムス」面



「コラムス」面を遊ぶとこの面が遊べる。青球がいくつかある。

### 「ソード・オブ・ソダン」面



ゲームに違わずパズル面も難易度高し。やりこたえ十分だ。

### 「V.R.」面……プレイ不可



DSPなどの特殊チップを積んだものは認識されないのだ。

### クリア画面ですよ



パズル面をクリアするとこの画面になる。やったぜっ!!





●コンパイル●12月2日発売  
●6,800円●PUZ●16M  
●2人対戦プレイあり

©COMPILE 1994



# ぶよぶよ通



## ぷよ達がものすごい改良を加えて帰ってきたよ!

すでにアーケード版もぼちぼち出回っているので、お金を注ぎ込みまくっている「ぷよらー」が全国にいることと思う。そんな今日この頃だが、なんと待望のメガドラ版「ぶよぶよ通(2)」が、早くも完成したのだ! これで夢にまでぶよが出てくる日々が、再びやってくることは間違いないだろう。なお、画面写真だけ見ると「あまり前作と変わってないじゃん」などと思う人もいるだろうが、じつは「ぶよぶよ」と「ぶよぶよ通」は、まるっきり似て非なるものなのだ。ふっふっふっ……。

### ものすごい改良①

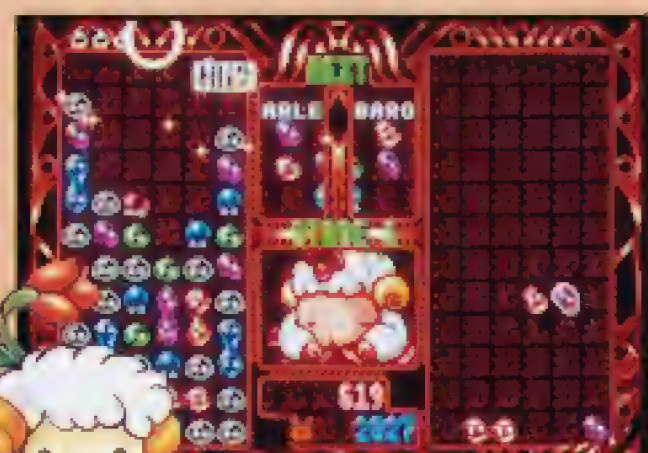
#### 「連鎖数を表示」



連鎖消しをすると、1連鎖、2連鎖と画面上に表示されるようになった。いちいち自分で数えなくてもいいぞ。

### ものすごい改良②

#### 「相殺機能を搭載」



おじゃまぷよが上部に待機中ならば、自分が連鎖したぶんだけ相殺できるのだ。5連鎖でケリがつく時代は終わった!

### ものすごい改良③

#### 「クイックターン」

クイックターンのひみつ



### ものすごい改良④

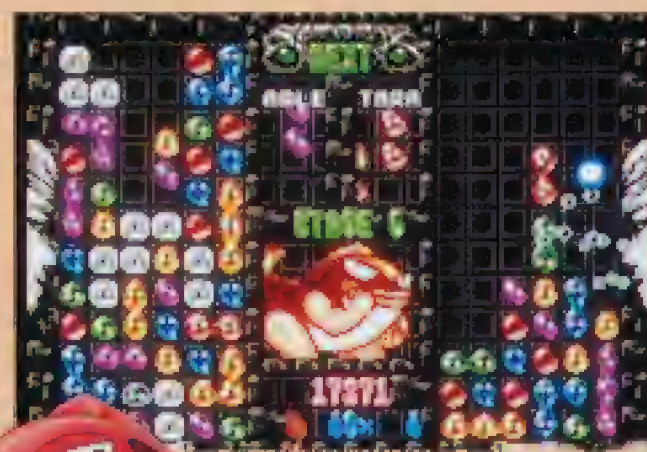
#### 「おじゃまぷよが3種類になった」



おじゃまぷよの種類はノーマル以外に「爆点ぷよ」と「爆ぷよ」が加わった。詳しくは42ページのぷよ図鑑を見よ。

### ものすごい改良⑤

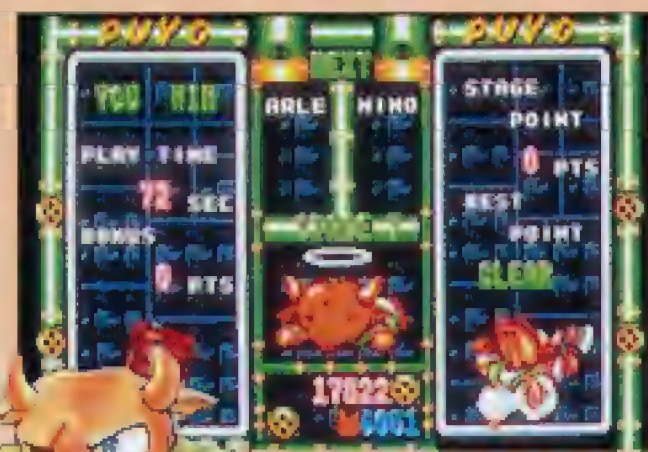
#### 「次の次まで表示」



ぷよのNEXT表示が、2手先まで表示されるようになった。これではますます戦略的だ?

### ものすごい改良⑥

#### 「音声が増えた」



前作は2連鎖の音声のみだったが、今回は全部の音声(80種類以上)を収録。音質はチト粗いけどな。

### ものすごい改良⑦

#### 「全消しボーナス」



フィールド上のぷよをすべて消すと全消しボーナスが加算される。この表示が消えないうちにぷよを消すと……

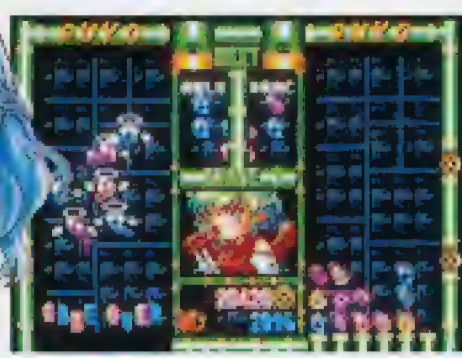


# キャラクターが増えますますます楽しい「ひとりぶよぶよ」

前作よりも大幅にキャラが増えた「ひとりぶよぶよ」。今回は塔の内部を進むというストーリーになっている。具体的には、各レベルにいる相手と戦って、一定の経

験値(スコア)を得ると、次のレベルに登れるというものだ。つまり、必ずしもすべての相手と戦わなくてもいいのだ。なお、途中での乱入対戦も可能になったぞ。

モード選択画面のカラーバリエーションがかわい



キャラは新旧のものがいっぱい。グラフィックも新しくなってるよ。

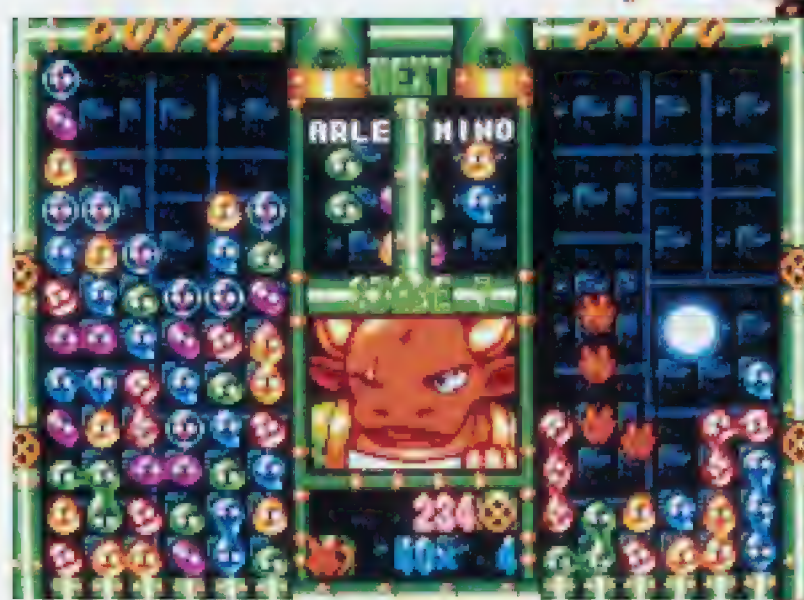
## レベルを1つずつ攻略!



各レベルの相手は、最初にルーレットで選べる。わりと簡単に、好きなところで止められるので、あせらずに目押しをしよう。



対決前には、相手のプロフィールを表示。これはシャム猫?の双生児ネコだ。



いるんたのがいるよ

一定スコアで、次のレベルへ突入ノ腕があれば1レベルを1発で終われるぞ。

レベルアップ!



ゲームオーバー

アルルが妙にダメっぽい「ぶよぶよ通」版コンティニュー画面。おいおい、やる気あんのかっ(笑)?

## 銘菓「ぶよまん」近日発売!

お中元、お歳暮、結婚式の引出物にそして、お世話になったあの人へ、心を込めたご贈答品としてどうぞ。

4種類の表情が楽しめる「ぶよまん」を販売する。じやうぶよまんにしてみたいという、スキモノな方は、コンパイルに問い合わせてください。



## これが今回の舞台 6階建ての塔だっ!

今回も深い意味はないであろうぶよぶよ地獄が、この塔で展開される! なお、これ以外にもまだ謎の相手がいるらしいのだが……。それにしても、最上階のシルエットが気になる。もしかして、これがラストの相手なのだろうか?

### 側近

### 四天王

### 五人囃子

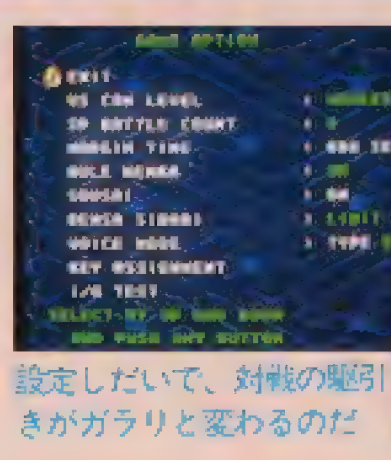
### 六歌仙

### 八部衆

# かなり何でもできちゃう充実の「おぶしよん」

細かい改良がいろいろ増えたせいもあってか「ぶよぶよ通」のおぶしよんは、結構機能が充実している。難易度に始まって、相殺モードのオン、オフや、連鎖縛り(一定回数以上の連鎖をしないとおじゃまぶよが降らない)、2P対戦時の勝負本数、制限時間の設定、ボタン設定などな

ど。かゆいところに手が届くってなワケだね。なお、ルール変化をオンにすると「ひとりぶよぶよ」モード時に、相手によっておじゃまぶよが変わる(おじゃまぶよ、得点ぶよ、固ぶよのいずれか)ようになる。あと、サウンドテストも標準装備になったぞ。



今回はアルルの声を井上真美がアテているぞ

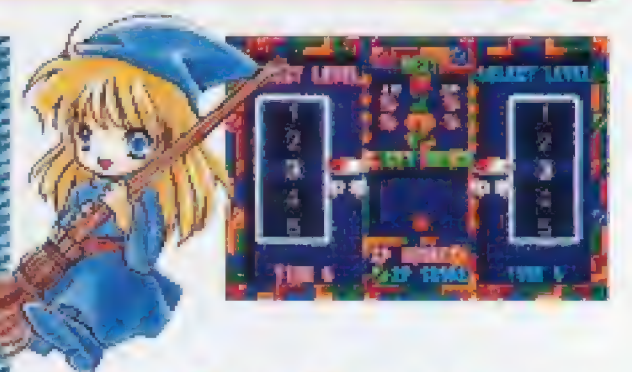




# 細かいルール設定で一生遊べる「ふたりでぷよぷよ」

おそらくすべての「ぷよらー」注目のマトであろう「ふたりでぷよぷよ」は、前作とは比較にならないほど遊び方のバリエーションが増えた！ まず、前作と同じ「ノーマル」に始まり「得点ぷよ」、「固ぷよ」、「6個消し」、「2個消し」と、これらの5つは読んで字のと

おりのモードだ。だが、メガドラ版にしかないモードである「エディット」は注目に値するぞ。これは、およそ考える限りどんなルールでも設定できる、究極のモードなのだ。ぷよの消える数や、おじゃまぷよの種類など微細に渡ってセッティングできるぞ！



ソフトを買ったら真っ先に見てほしいのが「ふたりでぷよぷよ」の選択画面にいるカーバンクルのカーソル。ほのぼのとしたサウンドに合わせて、レッツダンシング！ これで1メガ使用だ!! (大ウソ)。

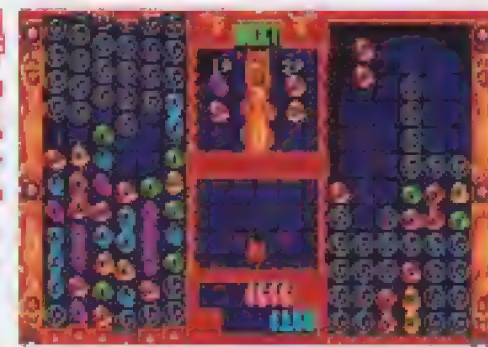


前作の対戦モードと同じハンデ選択のシステムも変わっていないぞ。

ノーマル



得点ぷよ



連鎖すると得点ぷよが降る以外は、普通のモードと同じだが、ハテナは戦い



固ぷよ

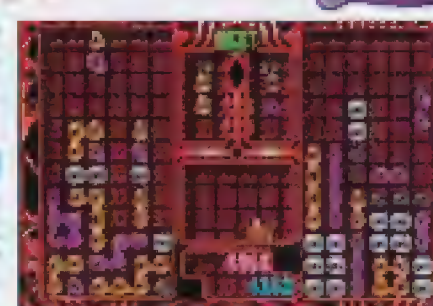


見るからに固そうなヤツが降るモード。先手必勝だ！

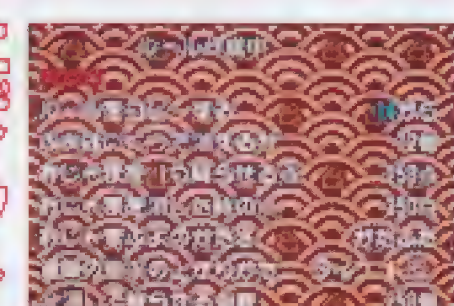
## 選べるモードは全部で6種類 MDオリジナルのものもあるよ

6個消し

ぷよを6個以上つなげないと消えないモード。ハンデに応じてぷよの色数が変化



エディット



なんと2個で消えてしまうモード！ 驚くほど細かく設定可能なモード。ぷよの消える数を3つにすれば簡単「はずりだま」の完成？ 好みに応じて作ろう



2個消し

特別企画

## ぷよ生態図鑑

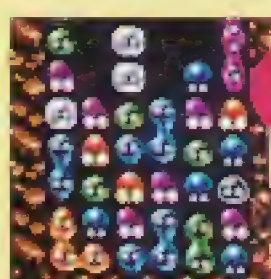
ここでは「ぷよぷよ通」におけるぷよの知られざる生態を、大きく3つに分類してみた。本来、主人公であるはず

なのに、あまり目立たない彼らだが、この図鑑を見ることで少しでも身近に感じてもらえれば幸甚である。

### 色素ぷよ目 ノーマルぷよ科

オワニモの呪文によって、同色が4つ以上くっつくと消える種類がこれである。彼らは通常、フィールドの上から2個1組で降ってきて、術者(プレイヤー)によって回転、移動、配置される。

#### 通常の生態



うれしいと目が落ちる？

！睡眠時は鼻ちうちんを出す？

仲間とつながらず、孤立したぷよはいろんな芸をするが、実害はない。

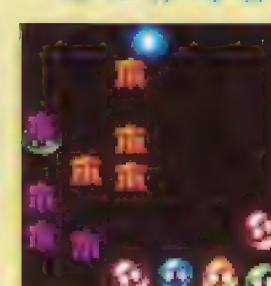
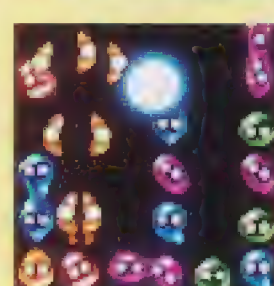
ときどき眠る



#### 術者による昇天の違い



コンピュータの術者によっては、昇天時の形態が異なる。分断されたり、意図になつたりと、排他はさまざま



### 出世ぷよ目・予告ぷよ科

この種類は、術者が連鎖消しなどで高得点をはじき出した時に、フィールドの上部で待機し、相対で消されなかった場合のみ、おじゃまぷよに出世して降りそぐ。なお、現在まで以下の6種類が確認されているが、どうやら得点の高さに比例しているらしい。

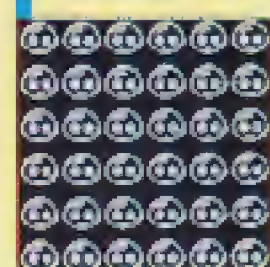


主な棲息地

### 透明ぷよ目 おじゃまぷよ科

予告ぷよが変態し、フィールドに降ると、このおじゃまぷよとなる。いずれも、昇天していく色素ぷよに接触した場合のみ、いっしょに消える。単体だけで消滅することはない。

### おじゃまぷよ



最もポピュラーな種類。変わった特徴はなく、色素ぷよといっしょに消えるだけのさびしい存在。

### 固ぷよ



耐久力が高く、昇天するぷよに2回接触するか、同時に2つの昇天ぷよと接触しないと消えてくれない。

### 得点ぷよ



耐久力はおじゃまぷよと同じだが、消えると得点が入るため、連鎖とかめると攻撃力が増大する。





# 新作 スクランブル

テクモスーパーボウルⅡ  
トムとジェリー  
アフターハルマゲドン外伝

→ NEW RELEASE SCRAMBLE

## テクモスーパーボウルⅡ スペシャルエディション

- テクモ
- 12月中旬発売
- 9,980円
- SPT
- 16M+B+1

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

TSB2と通っぽく言おう

アメフトファンの支持をイッキに背負っているあのテクモスーパーボウルが、パワーアップして再び登場する。どこが変わったかという、まず基本のゲーム画面のグラフィックだ。フィールドが大きくなり、選手のサイズも大きくなった。また、フォーメーション

の数も大幅に増えたぞ。そしてチームデータやシーズンゲームのスケジュールは、なんと'92~'94年までのものが完全にフォローされているのだ。こうなると、完全保存版に近いね。ゲーム中に挿入されるビジュアルもかなりのクオリティと数だから期待してようぜ!

ビジュアルが豊富だぜ!!



チームの所在地をひと目でチェック

NFLは、AFCとNFC両リーグ合わせて28チームある。その28チームの3年間のデータがカバーされているというのは、かなりすごいことだ。ゲームでは、'92年のチームと'94年のチームを戦わせたりと、ちょっと変わったこともできるぞ。

### レッツプレイ

まずフォーメーションは、プレイブック1と2から選ぶようになっている。それぞれ8つずつ16通りのフォーメーションがゲーム中選べるワケだ。その間、防御側は基本の防御フォーメーションを決められるようになったぞ。またオーディブルも簡単操作になり、かなり戦略性がアップ!



## トムとジェリー

- アルトロン
- 12月16日発売
- 8,800円
- ACT
- 8M

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

アルトロン参入第1弾

あちらでも日本でも有名なドタバタコンビが、アニメの世界から飛び出してアクションゲームになって登場する。ゲーム内容は、トムの家を破壊したヤツを追いかけるというもので、ダッシュ中に方向ボタンを下に入れるとソニックのように転がることもできる、オーソドックスなシステムだ。

2人同時プレイではトム(ネコ)

とジェリー(ネズミ)をそれぞれ操作し、1人プレイではステージごとに操作するキャラが変わるぞ。



2人同時プレイだと、体の小さいジェリーのほうが攻撃をよけやすく有利……かな?



キャラクターものの特徴として、躍動的なアクションが多い。このゲームでは回転アタックがかなり重要だぞ。







# BE-MEGA PART1 HOT MENU

P.45 .....ストーリー オブ トア  
P.48 .....豪血寺一族  
P.50 .....エイリアンソルジャー  
P.52 .....サムライスピリッツ

## BEメガホットメニュー

### ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～

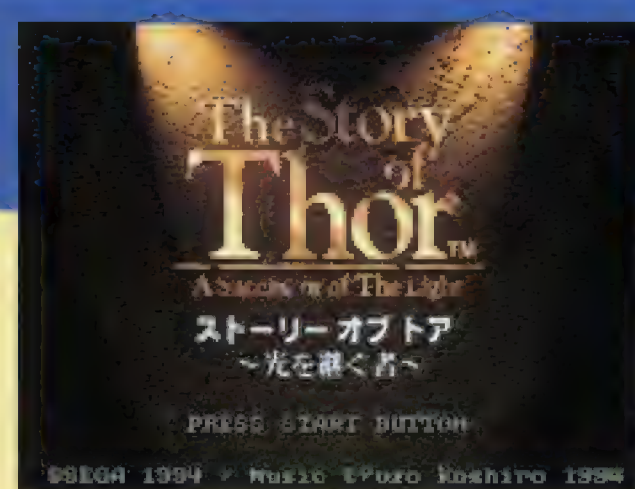
中盤のシナリオをちょっとだけ教えましょう

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- セガ
- 12月9日発売
- 8,800円
- A・RPG
- 24M+B・4



## アクションゲームの爽快感を堪能できるA・RPG

過去のアクションRPGとは比べ物にならないほど、動きが充実している「ストーリー オブ トア」。主人公のルオは、コマンド入力によって複数の必殺技が使える、ジャンプしてトラップを越えられたり、精霊を呼び出して力を借りることもできる。純粋にアクションゲームとしても楽しめるほど、アクション性が充実している。

さて今回は、前回に続いてシナリオ中盤を紹介する。特別マンガ「水の妖精ディトさん」もあるぞ。しかしその前に、必殺技について説明しておこう。

周囲を多数の敵に囲まれても、必殺技を使えば恐くない。ちなみにこの丸い虫のような敵は、倒すと高い確率で回復アイテムを出すようだ。



必殺技以上に重要なのが、各地に閉じ込められている精霊たち。彼らを解放すれば、ルオの手助けをしてくれる。解放するために金の腕輪の魔力が役立つ。



### ルオの必殺技をマスターしよう!

このゲームで戦いを有利に進めるには、格闘ゲームのようなコマンド式の必殺技をマスターする必要がある。しかもこれらのコマンドは、自分で捜し出さなければならない。

もっとも基本的なコマンドは、お城の奥の部屋

にある秘伝の書に記されている回転斬り。ほかにも、必殺技ではないが、同方向に2度連続して入力すればダッシュ、ジャンプボタンを押したままにすればしゃがんだまま歩けるなど、いろいろなアクションがある。ぜひ覚えておこう。

回転斬り



秘伝の書に記されている必殺技。十時キーを一回転させてから攻撃ボタンを押すと、剣を周囲に回転させる。十時キーを回転させはじめる位置は、どこからでも大丈夫だ。多くの敵に囲まれてしまったときに使えば、多くの敵にまとめてダメージを与えられるので、一気に形勢を逆転することができる。後半まで末長く使える必殺技だ。

ダッシュ斬り



十時キーの同方向を、2度連続して入力すると、ルオはその方向にダッシュする。ダッシュ中に剣を振れば、普通に剣を振るよりも敵に大きなダメージを与えられる必殺技が出る。この攻撃が決まれば、ほとんどの敵は倒れてしまうので、その間に体制を立て直し、次の攻撃の準備をすることもできる。基本的な必殺技だ。

ジャンプ斬り



左の2つは、普通にゲームを進めていけば見つけられそうな必殺技だが、じつはこのゲームには多くの必殺技コマンドが隠されている。例えばこの必殺技は、ムーンサルト状態で敵に近付いて大きなダメージを与える。十時キーを左、右、左(左方向に攻撃したい場合)と入力してから攻撃ボタンを押す。ちなみに大部分の必殺技は、短剣装備時しか使えない。



## 前線基地

水の神殿、滝の神殿で、それぞれディートとイフリートを仲間にした。その後城に戻ると……。

ルオがお城に戻ると、「謎の軍団の基地らしきものを発見した」との知らせが入った。そして、王様から「ポセイドニアの西部へ向かい、怪しい動きを確かめよ」との命を受けたルオは再び旅立つことになる。

水の神殿の方向へ進むのだが、途中に氷の柱が邪魔を

ネズミたちが盆踊りしている場所に、見覚えがあるよね。この近くには、アヤンゲな氷の柱がある。



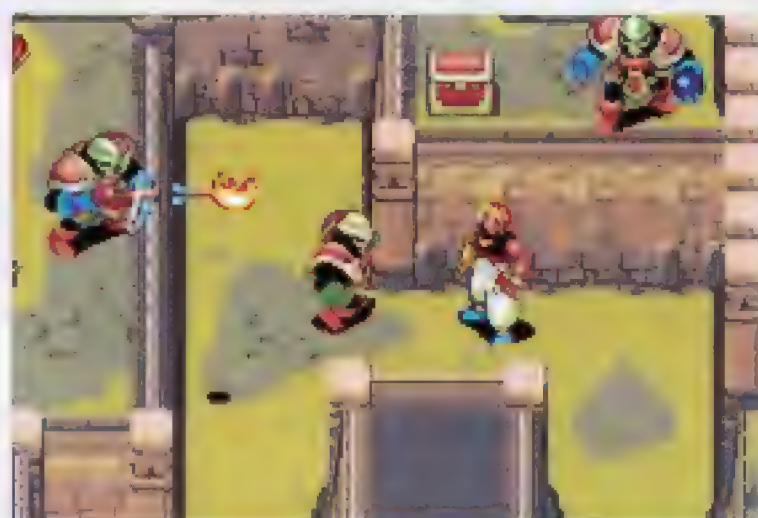
イフリート様のお通りでい!

### サカナアイテムを忘れずに

前号でもお知らせしたように、池の魚にはちょっとした秘密がある。陸に上がった魚を倒さず、そのまま自滅するまで待っていれば、体力回復アイテムの魚になるぞ。



は多くの魚が住んでいて、魚アイテムを集めるには、この池で魚を倒さず、そのまま自滅するまで待たなければならない。

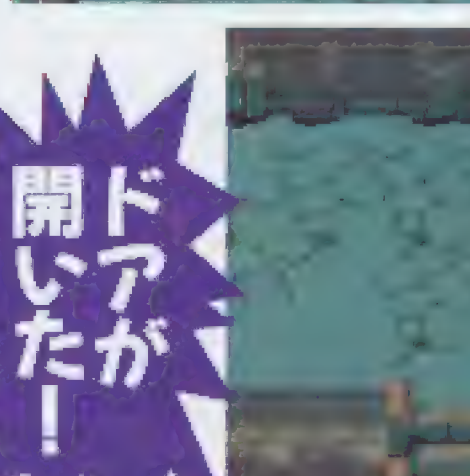


基地の入口には、やはり多くの敵が警備に当たっている。高いところから弓矢を放つヤツも

して、先に進めない場所がある。どうも怪しい。しかし、ここは、イフリートの助けさえあれば、通過することができるぞ。どうやら怪しい基地は、やはり敵の前線基地のようだ。

剣ではとどかないが……

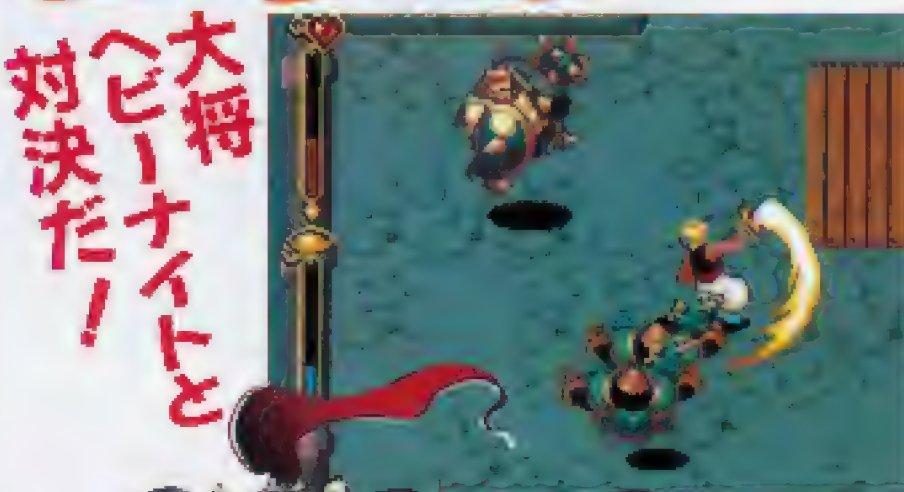
弓矢なら大丈夫



ドアが開いたが!



壁から突然飛び出す横、ここはしやがんで通過すれば、まったく安全だ。



大將ヘビーナイトと対決だ!



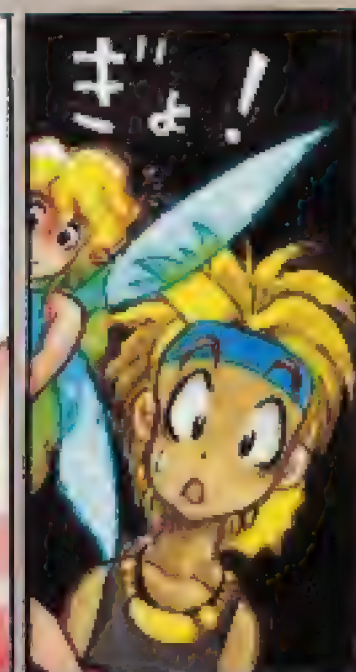
敵だ!!



ディートが仲間になったからには敵がきても安心だ

トアまめちき①  
ディートは攻撃系と回復系どちらの魔法でもつかえるぞ

ははは



ぎょ!



トアまめちき②  
高速転送システムのおかげで多くの敵も同時にたくさんたせるんだ。



でもディートがいるから安心だ

フオ——ッ

たのんだよディート!!

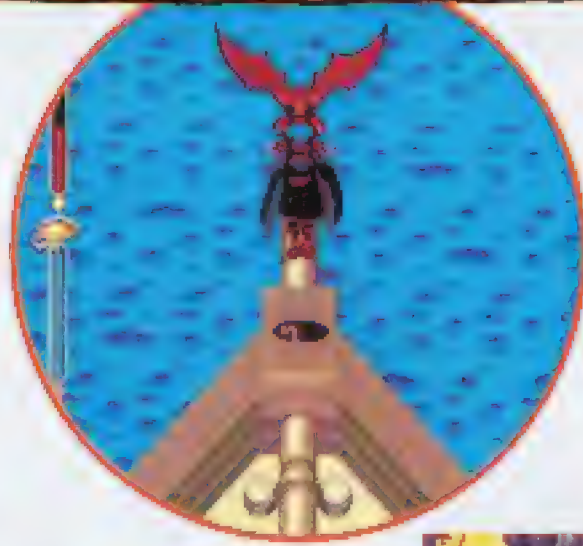


## 舟〜謎の小島

敵の前線基地を制圧したルオは、停泊していた舟に乗り込み、大海原へと旅だった。

舟の中には多くの敵がいるが、中でも気になったのがボスらしき黒マントの男。ガーゴイルに連れられて逃げてしまうが、いつかもう一度出会うことになりそうだ。

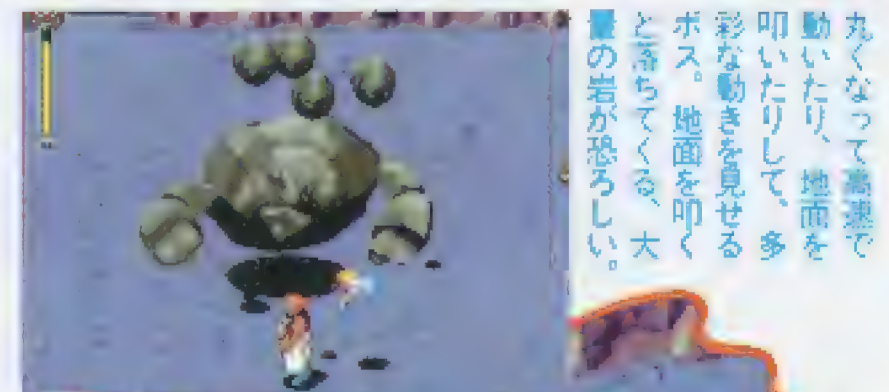
そして舟は、小島に到着する。どうやらこの島が、謎の軍団の本拠地らしい。今まで以上に強力な敵、難解な仕掛けなどが、次々登場する。



謎の男  
グウインとは



左に見えるスイッチは床らしい。ここは弓を使っても押せない。こんな時には爆弾を投げ入れればよい。



丸くなって高速で動いたり、地面を叩いたりして、多彩な動きを見せるボス。地面を叩くと落ちてくる、大量の岩が恐ろしい。

ゴーレムが出た

頼りになる  
イフリート



上半身だけでも襲いかかる、イヤなゾンビ。しかしイフリートなら、一発でゾンビを灰にしよう。頼もしいぜ。



## トアの世界に登場するアイテム群

ゲーム中に敵を倒したり、宝箱を開けたりすると入手できるアイテムたち。これらの一部をエインシャントスタッフが仕上げた3Dグラフィックで大紹介しよう。

スクリーンボタンを押してアイテムを呼び出す。アイテムのアイコンが表示される。親切機能で、アイテムのアイコンが表示される。



キノコ

体力やSP(魔法呼び出し中に消費する)を回復してくれるアイテム。

エリクサー

ルオが死んでしまっても、一度だけ回復できる。序盤のある場所で入手。



エメラルド

効果は謎。ほかにも数種類の宝石が登場するのだが。



イフコール

炎がなくても、イフトリートを呼び出すことができる。



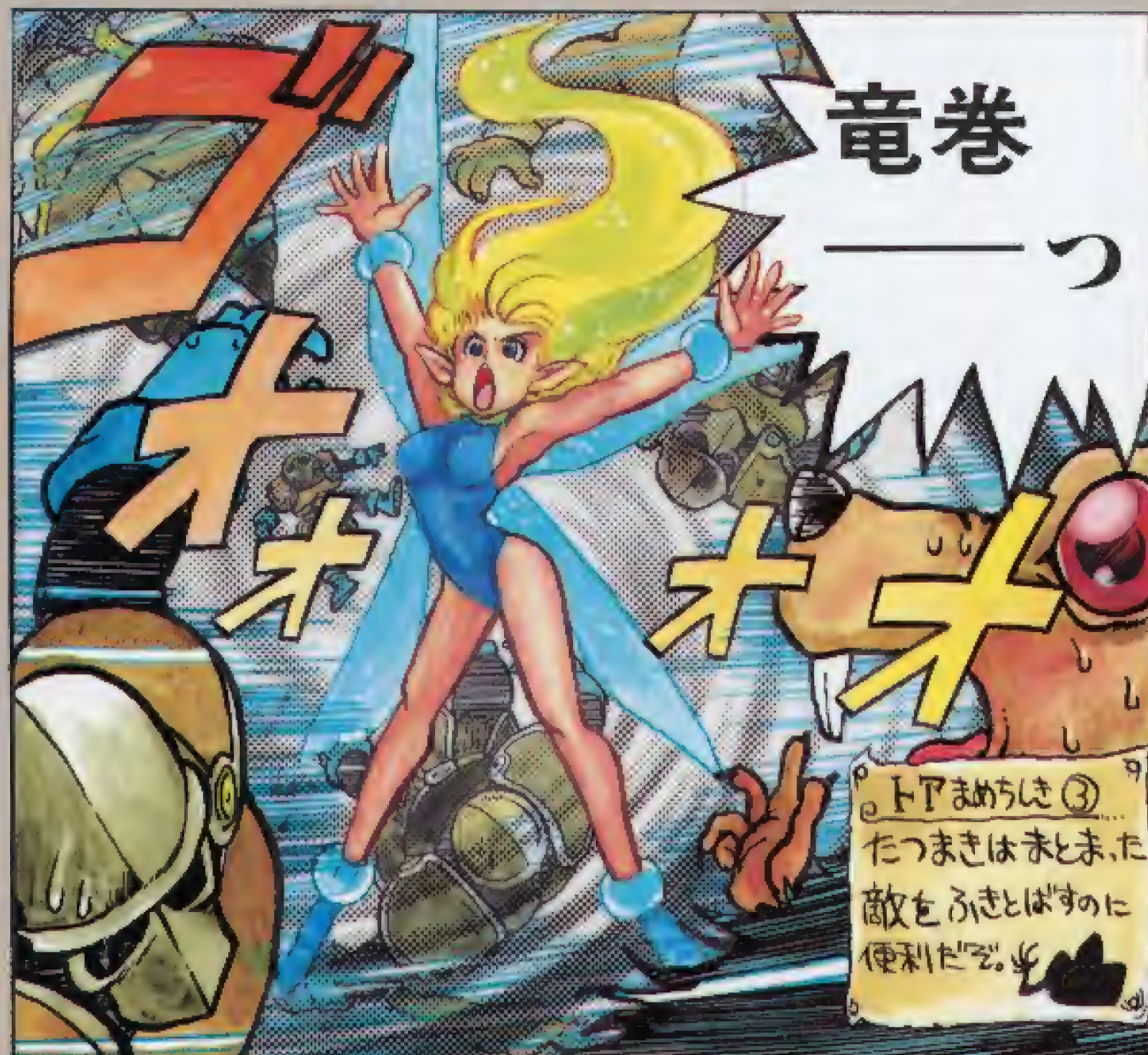
緑のカギ

鍵がかかった扉を開ける。数色のバリエーションあり。



弓

遠く離れた場所にダメージを与える。とくに敵の弱点に効果的。



竜巻





## 豪血寺一族

対COM戦必勝法を伝授!

完成度ゲージ

100%

2人对戦プレイあり

- アトラス
- 11月18日発売
- 9,800円
- ACT
- 24M

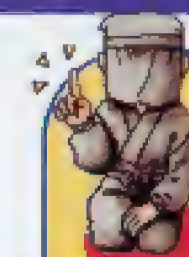


# ゴーケツをすべて遊びつくすのだ!

巷では「2」が人気爆発してる「豪血寺一族」だけど、メガドラの元祖豪血寺もオリジナル機能や特別モードがたくさんついてて負けてはいないぞ。今回は、みんなにこのゲームを遊びつくしてもらうために、各モードの解説や豪血寺特有の戦闘方法、各キャラの対COM攻略とそのキャラの連続技などを一挙に教えちゃうからね。これで君も豪血寺一族に仲間入りだっ…うーん、ちょっとイヤかも…。



必殺技がボタン一つで出せたり、技の強さを覚えられたりとか、何でもできてしまうのだ。でも、ノーマルゲームでは使えないのであしからず。



## これがオリジナルモードの数々!!

### バトルロイヤル



いわゆるチーム戦だ。1チーム最大8キャラで、1対8なんてことも設定可能。倒されたら、その場で次の相手になるノーインターバルの設定もやたら熱いぞ。

### ブラクティス



体力関係なしで永遠に戦えるモード。対COMや対戦、対COMで防御したままのデク人形状態などが選べ、連続技の練習もできるようになっている。技を極めろ!

### カラオケモード

礼児とバッファローのステージのBGMにはなんと歌詞がついている。それをカラオケとして唄えるのがこのモードだ。カンペキに覚えて、プレイ中に唄うべし。特にバッファローのステージは対戦してる2人でハモれば、より一層楽しくなるぞ。まわりの人から見るとすんごくアブないけど…。アィヤヤヤノタンカノ

狂声奇声しまくりのバッファローステージだ。ミョーに耳に残ったりして、ついつい口ずさんでしまう。唄う時は周囲に注意。ヤバイ人かと思われるぞ。



## アニー・ハミルトン

地上ではスワニー・クラッシュ、飛び込めばレインボー・バリアが待っている。どうすればいいか。じつはこのゲームは全員足元が弱い。中間距離から強キックで攻めると、コロコロ転んでくれるのだ。そうしたら、起き上がりに飛び込んで連続技を当てていこう。



COMBO!



## 大山・礼児

そつがない攻撃の礼児。むこうからの飛び込み攻撃がほとんどないかわり、こちらの飛び込みは確実に流炎昇で返される。その流炎昇を誘うのだ。中間距離の間合いで垂直2段ジャンプをすると、ほとんどの場合で流炎昇を連発する。その着地ぎわに攻撃しよう。



COMBO!



## 豪血寺お種

星龍乱舞弾や威嚇顔でなかなか攻撃のスキを与えないお種ババアだが、この星龍乱舞弾を出す直前にダッシュ攻撃で攻め込めるぞ。ある程度離れた間合いで待っていると、必ずといっていいほど撃ってくるぞ。あとは足ばらいを主体に攻撃していこう。



COMBO!

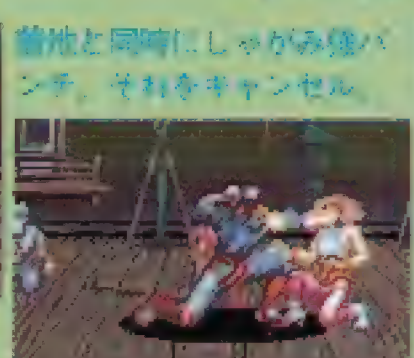


## 破鳥・才蔵

素早いダッシュからの投げや、青炎烈傷斬での体当たり攻撃が才蔵のメイン攻撃だ。それに対するには、足ばらいを出して待っていれば接近を阻止できる。そして、起き上がりに攻め込むのだ。才蔵は使える対空技がないので、飛び込み攻撃がしやすいキャラだぞ。



COMBO!





## これが豪血寺一族の基本の戦い方だ!!

### ダッシュ攻撃を使え!!

豪血寺特有の攻撃の1つ、ダッシュ攻撃。前か後ろ方向にキーを素早く入れダッシュし、攻撃ボタンを押せばいいだけ。この技は相手に素早く接近できるだけでなく、通常の攻撃よりも威力があるのだ。使わねば!



ダッシュは、ジャンプの走りでも、他のキャラクターは小ジャンプになる。豪血寺は小ジャンプになる。



ダッシュパンチでは転ばないが、ダッシュキックなら転ぶぞ。

### うらあ



### バックダッシュ中はム・デ・キ!

バックダッシュ中は無敵状態なのだ。飛び道具をすり抜けるのは難しいが、体当たりなどの攻撃を避けるには使えるぞ。通常移動よりもダッシュのほうが速いので、瞬時の間合い調節などに使っていくぞ。



### 切れてるぢー一族

この豪血寺一族は、格闘ゲームにあるまじき…いや、誰もなしえなかった技を多彩に含んだゲームだ。ダッシュ攻撃や2段ジャンプもしかり。だが、なんといってもババァキャラがいるってこと自体がすごい。ジジイはいてもババァはいなかった。それに加え、ババァが精気を吸って若くなるという変身プロセスは、背筋が寒くなるほどショッキングだ。我が編集部でも、徹夜明けの人間が朝出勤してきた人間に吸いつく事件が多発。精気を吸い取っているというウワ…あぁっ!



チュバ

チュバ

### 2段ジャンプで空中から攻めろ!!

豪血寺特有の攻撃技2つ目は、ジャンプ中にもう一回ジャンプできる2段ジャンプだ。これのおかげで、空中戦や飛び込み攻撃の仕方が多彩になっているのだ。1段目で通常技を当て、2段目で空中必殺技を食らわすこともできるぞ。

2段ジャンプで、攻撃の幅がグンと広がる。空中必殺技など、どこからでも出せる。空中戦が楽しいゲームなのだ。



空中技は、全キャラが持っている。しかし、よほど相手との位置が合わないかぎり、投げるのは難しいだろう。

2段ジャンプの後、空中必殺技をうまく相手に当てられるか!? 技の角度が合わないといふ前に着地してしまうぞ。



### お種さんからひとこと



わしが豪血寺お種じゃ。わしや吸いつきに命をかけるから。わしや若い頃はいろんなものを吸うておったわい。おまえさんのアレもこのばばの口でチュウチュウしてやろうかえ!? ふっへっへっ。

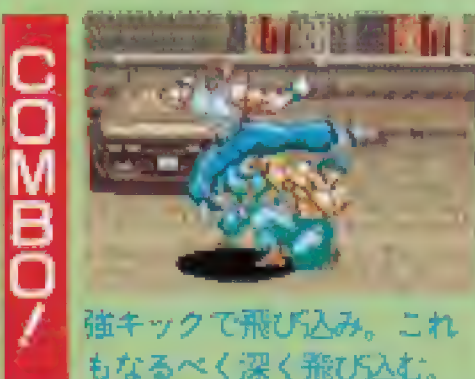
メーカーさんからひとこと

### キース・ウェイン

キースは対空にローリング・キャノン、地上ではナックル・ボマーやスパイラルキックなどで攻撃してくる。接近されるとやっかいな相手だが、遠距離からのダッシュ攻撃が有効だ。特に、足ばらいや立ちキックを連発している時、ヒットアンドアウェイでいこう。



飛び道具連発か、ダッシュキックで攻撃だ。



COMBO!  
強キックで飛び込み。これもあるべく深く飛び込む。



ナックル・ボマーかスパイラルキック。5ヒットだ。

### ホワイト・バッファロー

バッファローは、地上では上下段の飛び道具で攻め、飛び込みをガンガンしてくる。攻めるにはキツイ相手だが、飛び道具を出している時に飛び込むのがいちばん有効だ。バッファロー・ストームは出るまでが遅いので、あわててジャンプしないように。



飛び道具を出している時に飛び込むのがいちばん有効だ。



COMBO!  
飛び道具を出している時に飛び込むのがいちばん有効だ。

### アンジェラ・バルテ

アンジェラも、サンダー・ウォールという強力な対空技を持っている。地上戦でもラブミー・ウィップという非常に強い技があるので、なかなか接近できないだろう。しかし、それを飛び込んでしまえば、弱い足もとを中心に攻めていける。スライディングに注意だ。



スライディングに注意だ。



COMBO!  
これはかなり強いです。飛び込みは強いです。



スライディングに注意だ。

### 陳・急

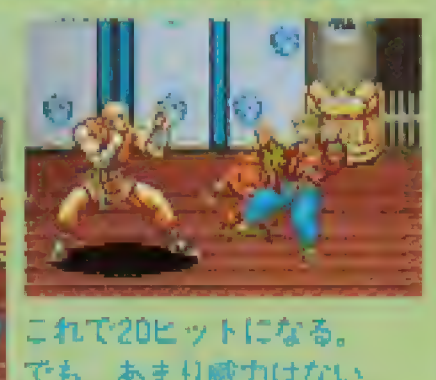
このキャラは、呪縛符だけに注意していればそれほど強い相手ではない。これを食らうと烈光拳が持っているぞ。飛び込みも煉獄霊波に阻止されることがある。呪縛符を飛び越え、着地しての足ばらいで攻めるスタンダードな戦法がいちばん有効だろう。



飛び込みは強いです。



COMBO!  
COMもやってくる極悪技だ。まず呪縛符を当てる。



これで20ヒットになる。でも、あまり威力はない。

発売日がいよいよ近づいてまいりました。9月下旬から10月上旬にはCFを流していたので、目にした方もいるでしょう。ただ、深夜枠ばかりだったので、見た人はかなりラッキーかも。それはともかく、なかなかのデキに仕上がったので、ぜひ遊んでみてください。



## エイリアンソルジャー

今月はお待ちかねの「カエデ」結果発表!

完成度ゲージ

30%

1人プレイのみ

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- 16M



## メガドライバーの、メガドライバーによる、メガドライバーのためのアクションゲーム!

来春の発売を目指して着々と開発が進行している「エイリアンソルジャー」だが、今回の記事はステージ2の後半まででござんす。と言うのも、正直なところそれ以降のステージは今後まだまだ変更される部分が多いため、ここでお見せしてしまうわけにはいかないからだ。

しかし、すべては少しでも完成度の高い作品をユーザーに届けたいという思いから。だからメガドラユーザー、いや、メガドライバ

ー諸君は、せめて完成まで温かい目で見守ってやってほしい。右の写真でもわかるように、この「エイリアンソルジャー」はメガドライブのヘビーユーザーのために開発されているのだから……

そうそう、今月はみんながお待ちかねの、「セブンスフォース変形コンテスト」結果発表もあわせて掲載しているぞ。何はともあれ、優秀作、力作(じゃないのもあるけど)の数々を眺めてくださいな。

すべてのメガドライバーに贈る開発者からのメッセージだ!

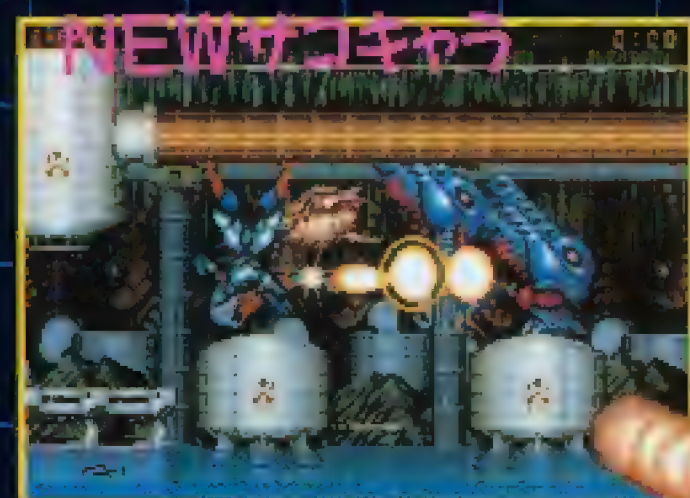


電源を入れてから最初に表示されたものは、なんとこの熱いメッセージであった。開発者の意気込みのほどが伝わるね。

## 2 STAGE 着々とできつつあるステージ2を見よ! これが来年初頭には世に登場するのだ!

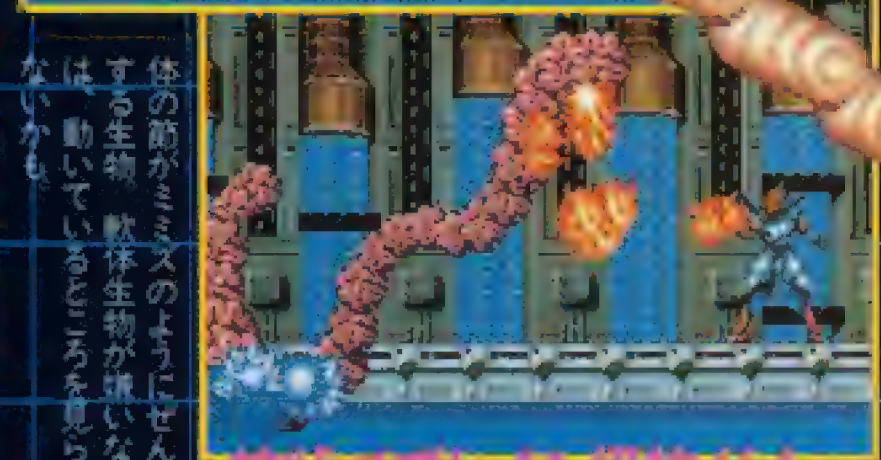
ステージ2には、前号で紹介したディープストライダー、ガストヘッド、虎啞羅壱号、そしてイプシロン1に加えて、ここで新たにお見せする改造生物どもが登場する。

ステージ1でもそうだったが、このステージも常に白熱した展開が楽しめるぞ。特に中盤のラブ・ペンギンから終盤のイプシロン1登場直前までは、とても序盤のステージとは思えないほどだ。



NEWサコキヤウ

新しいサコキヤウが追加されるぞ。細かい部分もたいぶ作りこまれてきた。ASは、撃ちものマニアには狂喜ものである。



蛇状のエイリアン怪物が!

## ラブ・ペンギンの熱い握手はごめんだぜ



## しなやかな指先テクが得意らしい?

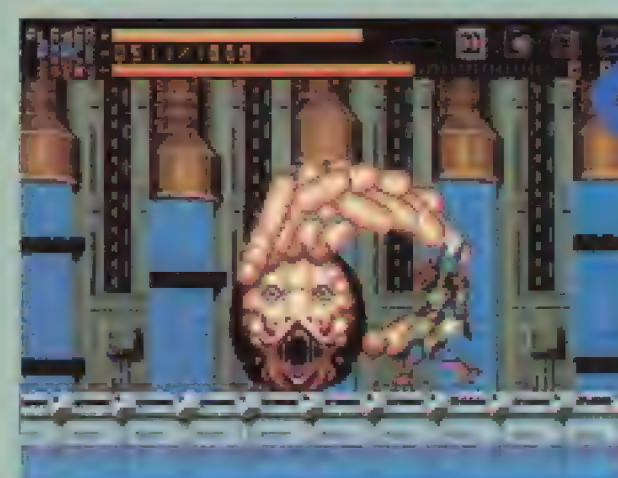
次に突然現れてきたのは、ペンギン(顔は凶悪だが)の改造生物。指の関節が文字どおり多関節処理で曲がりまくるぞ。でも、うっかり傷まれたくない相手だ。

ここで問題です。私が突っ立てているのはどの指でしょうか?



## 手刀

人間の手は、時として顔よりも表情豊かである。こいつの手(体?)もいろいろやるらしい。



## もみ手

太い指につままれて、大ダメージのイプシロン2。この指がまた、ヤッぽいんだわ。



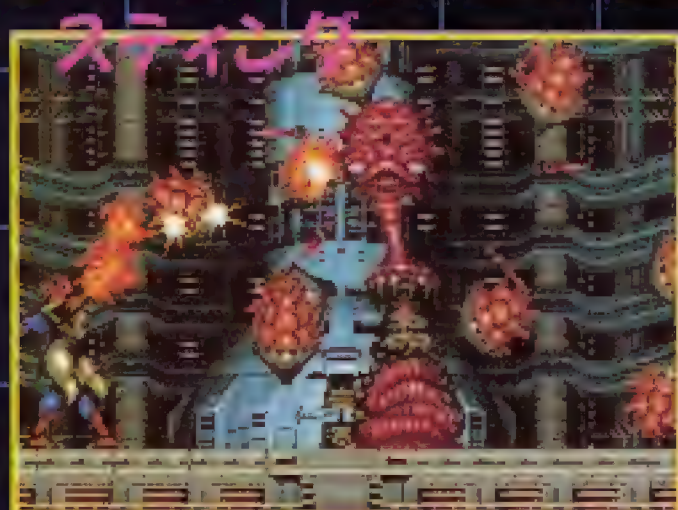
## 団扇?

今度は、扇(あふ)に似た指を振りまわってきた。野郎、手の分業でもくもやってくれたな。

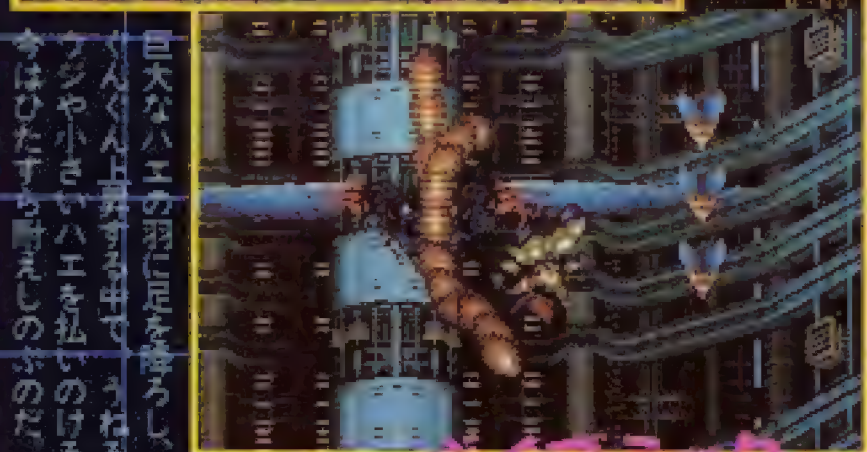


## これでもかと言わんばかりにさらなる改造生物がワラワラ

ラブ・ペンギンを倒しても、戦いはまだまだ続く。次は、改造植物のスティンガー、巨大な蠅のバイブラック、クモのバックストリンガーと、息つく暇もなく連戦する。そして、はるか高空まで昇りつめたイプシロン2を待っていたものは、戦闘機隊だったが……



植物だけに本体はあまり動かないが、顔面を中心に広域攻撃をするスティンガー。アキラは揺れる頭を狙え！

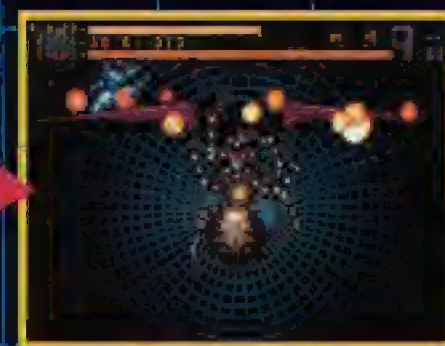
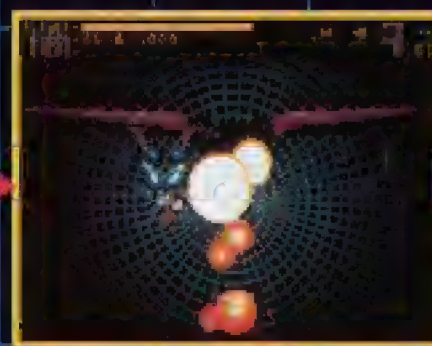


バイブラック

この先はあまりにも熱い展開のため、連続写真でお届けします



バックストリンガー



バイブラックとともに落下した先には巨大なクモの巣が。ヤツはハエの体液を摂取すると、次の種物としてイプシロン2を捕食した！

クモを退治したイプシロン2の機体には、急上昇する戦闘機が。しかし、すぐに巨大な閃光がそれをかき消した！これがいったい？

目を射る閃光！



塵に帰す！



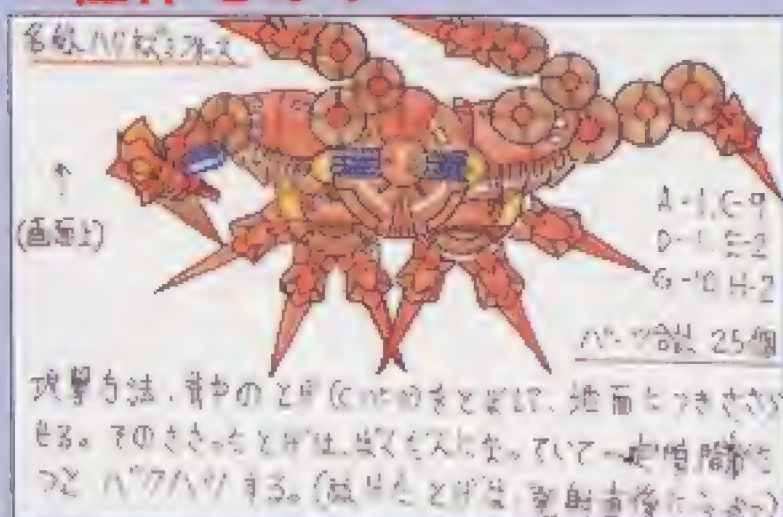
## セブンフォース カエデ 変形パターンコンテスト

### 結果発表!!

9月号で募集した「変形パターン」の結果をついに発表。まずは開発者のコメントと採用作品をどうぞ。

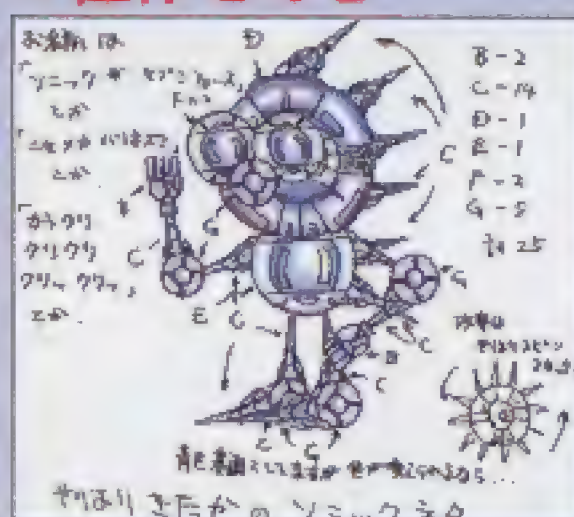
まずはアイデアを送ってくれた全員に超感謝！ スーパー32X獲得のため……いや「エイリアンソルジャー」のためによくやってくれました。ありがとう。最優秀に関しては「シンプル・イズ・ザ・ベスト」。ムダのないパーツの結合に美すら感じます。加えて、読みやすい解説文と美しいイラストも高ポイントでした。でも、応募作品全体では平凡で似た作品が多数見受けられました。特にサソリ型のアイデア。「手」型も他のステージのボスで開発済みです。まだいろいろできるぞ！

#### ★佳作その1



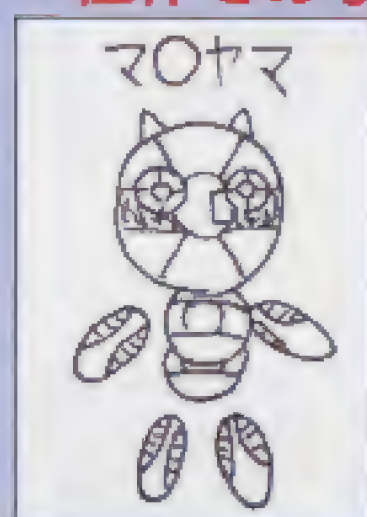
(大阪府・西村英樹・24歳)

#### ★佳作その2



(山口県・筒井岳郎)

#### ★佳作その3

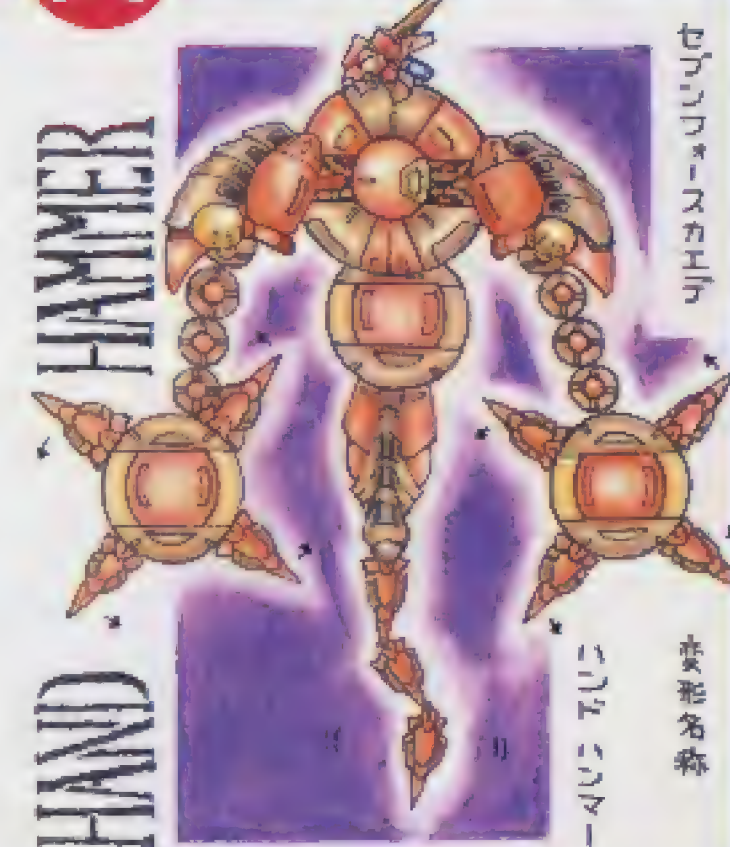


(静岡県・服部忍丸)

### 最優秀賞

(兵庫県・志賀建宏)

「より大きな手と、クマのようにぶらぶらとした足が特徴的。」  
 攻撃方法  
 ・バインドアタック  
 (手につくCの部分は、奥に隠れている) チェンソーのように動く手を、Cの部分をばねでつなぐ。動き出す瞬間に、音波と刃で相手の足元を切り、地面のダメージは絶えずある。  
 ・サイルバード  
 いつもぶらぶらとした手を動かして、主と副をあらわして、その音波をのびる攻撃する。  
 P.S 「おもしろいだけでなく、動いた時に、なめらかに動く」という考えで、動きを描いてみたのですが、「これは」という感じが、これ一発で出てきた。うなずいては「おもしろい」が、おもしろいぞ！



セブンフォースカエデ

変形名称  
ヘビースコープ

### 選考経過を振り返って……

数々の作品がしのぎを削ったコンテストもめでたく終了。最優秀賞の志賀君には作品を収めた「AS」のソフト+スーパー32X、佳作の3名にはソフト、そしてオリジナルテレカが以下の5名にプレゼントされるぞ。

#### テレホンカード当選者

- 東京都・石塚浩
- 千葉県・成瀬大輔
- 北海道・中田幸弘
- 大阪府・山中未美
- 新潟県・亀井賢史



## サムライスピリッツ

いよいよ発売メガドラ版

完成度ゲージ

100%

2人対戦プレイあり

- セガ
- 11月18日発売
- 8,800円
- ACT
- 24M



## 天草四郎時貞サムスピを乗っ取る!?

発売直前を迎えたロム版「サムスピ」だ。やりいノ対戦で、天草四郎時貞様が使えるってのがやっぱりうれしいでしょ。それに、チームプレイなんかもできちゃって、メガドラ版は遊び盛りだくさんって感じた。そこで今回は、ついに、いよいよ、とうとう、



天草様もお喜びのあまり踊られてるぞ。

天草様オンリーでいっちゃうことに決定ノ これを読んで、最初から我がもの顔で天草様を使えるようになれノ



今回は  
ワタクシが  
主役よオオオン!!

第1回の紹介から「天草四郎時貞アワー」なんてコーナーまで作って、どうも天草びいきだったような気がするが…ここにきてついにすべてが天草四郎時貞にイノこうなったらとことんやってやろうじゃない。必殺技やちょっと特殊な操作も公開してしまえ。ハイル天草四郎時貞アノ

## 4つの最悪の必殺技をマスターしよう!!



怨獄死霊刃

→→→→→斬

死霊を呼び出す飛び道具だ。強、中、弱でスピードが違うぞ。あんまり変わらないけど。

ダークサンダー

弱蹴をタメて離す

めずらしいボタン留め技だ。ちょっと押しているだけで出せるので、連発も可能だぞ。



汝、暗転入滅せよ!

三角跳びから斬り(弱か強)

三角跳びをしてから着地までの間にボタンを押せばどこでも出るのだ。画面外で出すとかなり強力。威力もハンパじゃない。

ヒョーヒョーワーフ!



※コマンドはすべてキャラが  
右向きのものヨオン!

後  
↓  
↓  
↓  
蹴  
前  
↓  
↓  
↓  
斬  
強、中、弱で移動距離が違う。蹴蹴りには行つて戻ってくる。

## 基本通常技は簡単なうえにすっげー強いヨオオオン!!

天草様特有のよく判断しかねる投げは、中斬りボタンのみだ。強、弱斬りでは出ないぞ。間合は、シャルロットのみ。ボイはいけるかもしれない。



しゃがみ弱斬

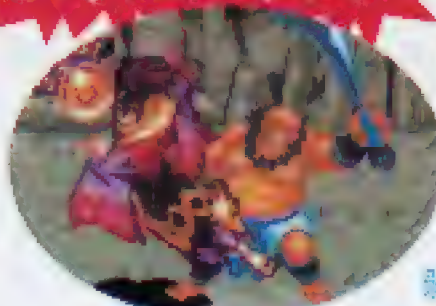


百裂ピンタは弱斬りから出る。中斬りと強斬りは全部同じ攻撃なのだ。

百裂ピンタ!!



ジャンプキック



弱の斬りのみ、キック攻撃だ。それ以外のボタンは、全部バレンケストーン攻撃となっているぞ。すんごく強いぞ。

バレンケストーン攻撃



強斬りは高笑いボタンだ。スカッとできる攻撃だ。

セガさんふりー筆

たいへんお待たせいたしました。MDのスパイスをたくさん盛り込んで、みなさんに感動を味わっていただきたいと思います。「サムライスピリッツ」数多かれど、MD版はユーザーのみなさんの期待を裏切らないデキの良さノ よろしくお願ひいたします。



# BEEPLE LAND



## ビーぷるランド

いや、なんのの言の言って発売ですなサターン様ノ これMD君にもごくろうさん……と、ちょっと、ちょっと、そんなことになったらこのビーぷるランドは一体?

## 流浪の読者 投稿ページ

UNCHAINED  
LETTERS  
STATION  
DJ: pana(26)

## ビーぷる MEGA TALK

ちょっとノ MDユーザーには全然カンケーないけど、ショックだったのよビートたけしのお顔には……。バイク乗りのユーザー諸君、ホント気をつけてね。サターン購入も大イベントだけど、アタシは職業が「家事手伝い」から「主婦」に変わりました。嫁入り道具にはもちろんMDとMCD2、なぜかPCエンジンまであったりして……。

ニックステッカー、ソニック3ビデオ、さらになぜかオールソフトカタログまでくださったのです。さすが「SERVICE&GAMES」様。この場を借りてお礼申し上げます。

(兵庫県・さなりあ樹来)

セガさんに拍手～。この手のクレームって結構言ってみるもんなのね。私の友人もカセットの不良品を送り返したら山ほどオマケがついて帰ってきたというよ。

panaさんは「CRÜE BALL」が好きってことは、モトリークルーが好きなんですか? 私はイングヴェイなどの様式美や、ジューダスブリストのような正統派ヘヴィメタルが好きです。

ところで、メガドラのゲーム音楽にもメタルなテイストの曲が多い。「武者アレスタ」やテクノソフトのゲームはいかにも正統派って感じだし、「空牙」とか「ラングリッサー」には様式美を感じる。メガCDにもそういうのはあるけど、本格的なのがないノ セガサターンの「パンツァー

ドラグーン」のBGMには、アングラなどのバンドの曲が似合いそう。そう、私はギター野郎なのだ。

(群馬県・関浩昭・22歳)

メタルっぽい妙なギターソロらしきものが入ってたりすると笑っちゃうね。みんな知らないうちにメタルに洗脳されるのだ!?

メガドライバーでハードロッカーでショートカットのpanaさん。(中略)ウチのバンドでドラムやってください。超速のメロディアスバワメタやりたし。当方ギター&コーラス。

(神奈川県・シャムロック・20歳)

何を隠そうビクターエンタテインメントの前谷氏(G)とバンドやろうぜ計画を練ったこともあったっけ。ちなみにアタシはオジーオズボーンを崇拝してるでス(趣味のはがきが続いてゴメン)。

この前渋谷のテレクラに行った(友達のつきあいで)。そしたらオレの隣の個室に自称「ドラクエを作ってる会社」の人がテレ

クラっていた。なんとなく話を聞いていたらイキナリ発言。「最近、メガドラの調子がいいからメガドラに入ろうかって上の人がいっている……」だってノ そんな話BEメガに入ってきてないですか? ちなみに2時間もいたのに1人もゲットできなかったぜノ

(東京都・ダークエッチ・27歳)

マジでマジで!? よそでこんなコト吹いてるなんて知れたらクビはねられちゃうんじゃないの? ドラクエならコギャルがつれるってんじゃないでしょうね(で、結局このオトコはゲットしたわけ?)

でもテレクラって隣の話が筒抜けなんだあ。アタシはティッシュもらるだけでありがたいんだけどね。

さてノ もうすでにサターン様に遭遇している人も多いと思いますが、感想、手応えなんかもどんどん送ってね。サターンをより楽しく遊ぶための新企画もただ今考え中ですノ

ってコトで、いまから夕飯作んなきゃノ

## おっといきなり ふてきな奥さん

——奥さん専用のコーナーです。

お気軽にお立ちください。

●「新創世記ラグナセンティ」を買った。ところが文字がくずれて読めないでセガに電話することにした。主人に「バグ云々という表現は気を悪くされるぞ!」と言われたので注意しながら症状を説明した。すると関西支社の社員は「つまり文字がバグるんですね!」と明るく聞き返してきおった。あなどれない会社だと思った……。

(大阪府・武内聖子・39歳)

●恥ずかしながら私とMDの出会いのきっかけは離婚でした。夫の顔を見るのも声をきくのもイヤなとき、現実逃避するために買ったのがMDだったのです。「コラムス」やソニックに熱中することでうさを晴らしていました。今では再婚をして幸せな日々を送っており、おかげさまでMDも埃をかぶっています…。

(神奈川県・ゴロウ・27歳)

——新米主婦panaへの指南もよろしくお願いします。

今年の夏、ついに宝くじを買いました。いままでも何度も買おうと思ってたけど、買い方がわからなかった。でも今年は、新聞を見てたらサマージャンボの買い方が運よく載っていた(ラッキー)。あとは抽選日を待つだけ……。ううう……ドキドキする～。

(岡山県・MOGU・14歳)

これでキミも夢見ることができたワケね。宝くじは抽選日にすぐ番号を確かめるよりも、しばらくこの期待に胸ふくらんだ状態を楽しんだ方が賢いかも。

10月号で「メガワールドキャンペーン」では初期ロットのメガCD2ユーザーは損だという意見がありましたが、私の場合それが応募券だからわからずセガに問い合わせたのです。しかし、付いていないことが判明。あきらめるしかないのかと思いきや、「じゃあ一度手紙ください。送りますから」とのお声がノ数日後届いた物は、取説(券付き)、ソ



## 今月の論



### 男と女とMDとエッチゲー

エッチゲーがちょっとくらいあったっていいのにな、と思ったことは本当にないの？

●ハードメーカーは任天堂しか知らなかった自分がセガに乗り換えたのは、スーファミにゲーム性を軽視した見た目だけゲームがあふれていたのに対し、MDにはゲーム性を重視したゲームが多いと思ったからだ。そういう経緯を持つ自分は、最近の年少者向けキャラゲーの移植にすら抵抗を感じる。このうえエッチゲーまで出てきたのでは何のために移ったのかわからなくなる。エッチゲーや恋愛モノ自体を否定する訳ではないが、そういうものをあくまで拒絶するハードも必要だと思う。

(福岡県・ふくはく・17歳)

●一口にエッチゲーと言われてますが、これはおネーちゃんの裸を拝める程度のものなのか、それともパソゲーに氾濫してるのぞきとか直接行為に及ぶ類のものなのか、どっちなんですか？ 後者の専門誌(?)を見たことあるけど、あれじゃまるでエロ本ですよ。あんなのを本気でMDに出させて言うのでしょうか。

(神奈川県・ユカリ・19歳)

●ちがうんです。僕らギャルゲーマニアが望んでいるのは「えっち」ではなく「チラリズム」なんです。不自然に破衣するバニーな美少女、と言えは理解してもらえるでしょうか。脱衣に問題があるならアンドロイドという設定でも構いません。僕らの歪んだ欲求を処理できるのはゲームしかないのです。18禁である必要はありませんし流通を混乱させる恐れのある18禁ゲームは反対です。セガがハードをリードする限りHハードと呼ばれることもないでしょう。

(大阪府・池田某・23歳)

●PCエンジンを中心に発売されているギャルゲーというヤツは、どんなにかわいい女の子が出てきても、はっきり言ってゲームとしての質が低い。それでもPCエンジンが生き残っているからには質云々以外に魅力を見だし、ゲームを買う人間がいるという事だ。メガドラでもギャルゲーを発売するがよい。ただしBEメガ読者レースは甘くないぜ。

(東京都・タカムネ・20歳)

●ただエッチなシーン（しかも女が裸というだけの手抜きな絵）を見せるだけのゲームなら出してほしくありません。でも性は人生の一大イベント。エッチという要素を入れる事でより面白いゲームができる場合もあるんじゃないですか？ 私は女ですがパソコンの「カオスエンジェルス」には感激しました。エッチゲーを頭から否定するのはエッチゲーソフトの可能性を潰してしまうだけだと思います。まずは表に出していいものと悪いものを選択できる場を作らないと……。

(北海道・セラーネブチューン・23歳)

●基本的に表現や選択の自由はあった方がいい。だからエッチゲーがあっても構わないと思う。「エッチゲーがやりたいんならパソコンを買え」というもっともな意見もあるが、それは「RPGやりたいんならスーファミを買え」というのと同じでミもフタもない言い方だと思う。もしかしたらMDならではのエッチゲーというものが生まれる可能性だってあるかもよ(苦笑)。ちょっと過剰に反応しすぎじゃないかと思う。硬派な信

念を貫くというのは立派だが、それ以外の価値観を認めないというのはちょっとね……。

(東京都・鈴木裕治)

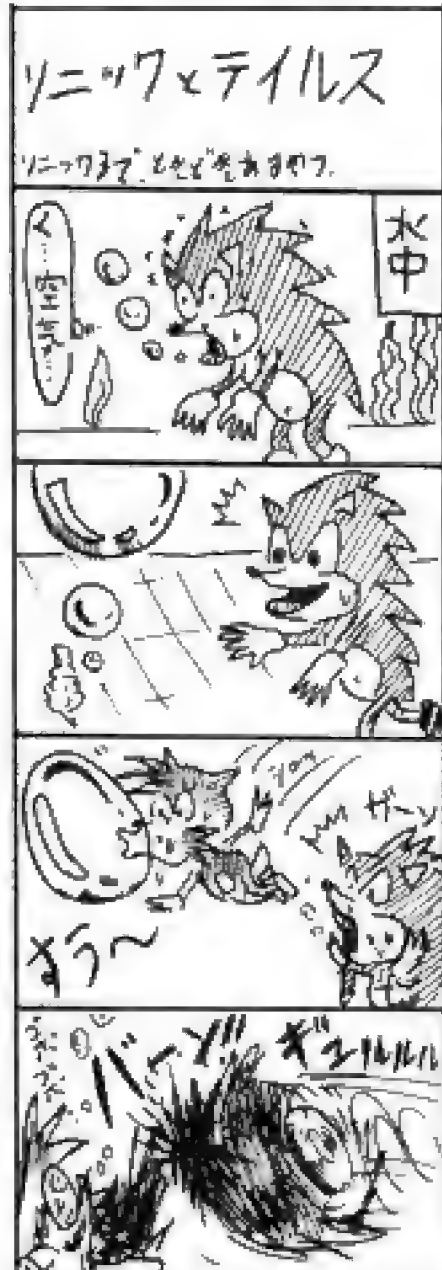
●エッチゲー賛成です。僕が18歳以上だから言うのですが、健全な人間ならエッチが好きなのは当たり前です。とにかく18禁と書いて売り出せば大丈夫だし、ソフ倫を通せば問題にはならないと思う。PC98版「同級生」という名作もあるし。まあ最終的に言う人間スケベでエッチが好きなんだから賛成。

(兵庫県・バリーカン・26歳)

●ソフトに幅を持たせるという点ではギャルゲー、エッチゲーはアリだと思います。ただ、それは「手段」であって「目的」ではないと言う事を作り手が認識している事が重要です。ギャルゲーであることにあぐらかいているようなソフトは許せません。が、ギャルゲーだから云々と言う前に、それが何を伝えてくれるのか、それが見るべき価値のあるものならば、頭ごなしに否定するものではないと思うのです。

(神奈川県・イースター・27歳)

今月はなんとハガキの多かったことか。主たる意見はエッチゲー氾濫とハード衰退の歴史を鑑みてのもので、年少のユーザーのことも考えろという意見も多かった。エッチゲーとエロゲーの認識の差をきちんと示さなかったため、若干誤解を招く部分もあったことをお詫びしつつ、今月はこれにて御免。



埼玉県・そうすけ(15)  
いや、自分もきつこうする  
なと思ったもので、つい……。



神奈川県・宮守春香(17)



三重県・墓掘り人(20)



茨城県・まみこ(21)



埼玉県・永沼純也(21)



福岡県・GO.



福岡県・日高敬三(22)



東京都・モクさん



千葉県・青木沙羅

自分も昔50円のゲーセンでハンクオンに浸った思い出が……。いいなあ千葉県民。



## ●ギョーカイ！ゲームに！● いいたい放題!!



●スーパー32Xの詳しい情報が10月号でわかった。サードパーティーもかなりの数が参入していて、これは32Xは予想以上の魅力を発揮しそうでうれしい。うれしいといえば、ナムコがめずらしく新作(移植だけど)をメガCDに出すのもうれしい。しかしナムコは32Xには参入していないので、もしかしたらこれが最後かも知れない(そうでないことを願うけど)。みなさん/ナムコに限らずメーカーがMDから去っていかないよう、ちゃんとソフトを買いたしう。メーカーに対する最大のサポートは、ソフトを買う事によってそのメーカーを支持する事であると私は思うのです。

(埼玉県・間鍋企画・19歳)

●私はMD&メガCDのユーザーです。MDにメガCD2を接続するのにスパーサーが必要でしたよね。当然ACアダプタも……。ち、ちょっと待て、もし私のMDに32Xを接続したら、ACアダプタ3個!!カンペンしてよってカンジ。今だって延長コ

ードを使ってなんとかやりくりしているのに、あのACアダプタの大きさといったら、もう……。何とかならんのか、セガ。みなさんはどうやっているのでしょうか。うまい方法があるなら教えて。

(栃木県・星野新・21歳)

●次世代機でこんなゲームはどうでしょう。CD-ROMの大容量を生かして、現存する各メーカーのゲームを詰め込むんです。例えば「ナムコ'70~'80シリーズ」とか「コナミ・パブルシステム名作選」とか。

スーファミで「リブルラブル」が発表され、マニア諸氏が狂気している今日この頃。32ビット機だからこそ軽々と移植できるゲームも多いはず。『ゲーム博物館』的なプロジェクトもいいけれど、本棚からはるか昔に読んだ本を取り出すような感覚で、手軽にクラシックゲームができたらいいと思うんです。

(徳島県・ティレル応援団・21歳)

●「セーラームーン」が342位。まだMDユーザーの目は腐っていないよ

うだ。硬派なMDというアイデンティティが定着しているのだから、このブランドイメージを利用して独自性を出せばいいではないか。でも売上5位っていうのが信じられない…。

(神奈川県・88PAK・23歳)

●メガCDに限らずほとんどのCD-ROMゲームの音楽に物足りなさを感じる。CD音源自体は生音を完璧に取り込めるすばらしさなのだが、肝心のその生音を作る方に問題があるのだ。安物のキーボードで作ったようなおそまつなBGMのゲームが少なからず見受けられる。ゲームの世界観を考えると、ファンタジーRPGならやはりクラシカルで荘厳な曲が似合うと思うし、SFアクションやシューティングなら海外SF映画のようなBGMがほしいところだ。せめて次世代機用の大作RPGならフルオーケストラぐらいはやってもいいのではないかなと思う。

(新潟県・落語のススメ・23歳)

●先日、米国ABC放送で興味深いニュースを見ました。バーチャルリア

リティが重度の心身障害者たちの世界を広げているというのです。病院から出られない子供たちがそういったゲームの中では「外出」でき、以前よりも笑うようになったとか。最近エッチゲームの氾濫で業界全体の評価が下がることを懸念していただけに、なんだかホッとさせられました(CNNは「ニンテンドーのスーパージェネシス」なんてとんでもないことを言っていましたか)。

(宮城県・亀田葉子・33歳)

●他機種及びアーケードからの移植ゲームについて一言。完全移植とかオリジナルと同じレベルと銘打つからには本当にそのとおりにしてもらいたい。ゲームの基本部分や評価の高かったところを真っ先に移植すべきで、その他の余分な演出はその次に考えるべきことだ。特に最近の格闘ゲームにはそういった不満が残る。

(東京都・芋村健太狼・18歳)

——移植したいのは山々なのに、いかんともしがたいハードの制約に縛られながら苦勞するのは開発者……。

## 時代をつくれ！セガユーザー

USER'S VOICEはユーザーが作るコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー(開発担当者)、ライターなどに言いたい意見、要望を送ってください。サターンユーザーとしての意見も構わずこちらまでどうぞ!



北海道・武田太郎(19)

ほんにGOBではお世話になりました。で「フラッシュバック」のコンラッドをもつてくるあたり、憎いね。



北海道・熊之助

大賞

井一画伯も絶賛の今月の大賞! 構図、処理ともグンバツです。熊之助画伯とお呼びませう。

## ILLUSTRATION CITY

なんと今回から大賞席を設置。でかでかと掲載されるチャンスだぞ。



京都府・京都のピロちゃん

このイラストよりアタの似顔の方がよっぽどコワイわっ。

## ひとことfromBEEPlé

◆倉庫でバイトをやっていると、10万個というのはすさまじい数だということを痛感する。

(東京都・モトアキ・19歳)

◆パワドリ発売中止! お父さんからウソをつく人間になっちゃいけないよと教えられなかったのか、電波!

(東京都・ケンジ・22歳)

◆仮免取りました。でも路上はコワイです。なんか教官もパワーアップしてるし。

(東京都・ミツノブ・18歳)

◆UFOキャッチャーのぬいぐるみ、ヘディ夫はやっぱり頭とれちゃってるのだろうか?

(群馬県・アユム・19歳)

◆「魂斗罗」ってどういう意味ですか。

(岡山県・イサム・16歳)

◆ペパルーチョをサターンの顔にするらしいが、セガファンは「ヒゲおやじ」に拒絶反応があるのでやめた方がいいキャンペーンをしてくれ。あと、ロープレと呼ぶなキャンペーンもしてほしい。

(埼玉県・テツロウ・21歳)

◆あと7年で30歳かあ……。

(山口県・アツヨシ・23歳)



## ACアダプタワザ

●MDとメガCDをお持ちの方に朗報。メガCDで遊ぶ時は、それぞれのアダプタをつなげないといけないので大変めんどうでした。しかし、あらかじめタップを用意し、2個のアダプタを差しっぱなしにし、タップの方を抜き差しすれば手間は一度ですみます！

(茨城県・けんぺん・19歳)

— 氣休めって氣もしないでもないが。

ハンデワザ

●ぶよで友だちをめっためたにした人へ。同じ強さになるために、今度は片手でパッドをコントロールしてみよう。結構いい勝負になるよ／またはコントローラを逆さまに握ってみよう。こっちの方が軽いハンデかも。

(群馬県・イリュージョンヒーローズ・15歳)

—お、新しい分野「ハンデ」設定法。  
他のも考えておくれよ。

**イコライザワザ**(まぎらわしいな)

●MDのためだけのワザ発見 / その名も「ゲーム音声改善法」。まずMDをイコライザつきのコンボなどにつなぐ。そして低・高音は最大、中音は最小レベルに設定する。と、うまく決まれば音声の歪みが驚くほど減少 / あとは好みで調整してください。(北海道・ビック北海1994)  
—この手のワザは結構きました。苦労してるのね、みなさん。

## しょーもない思い込みワザ

●あの「ガンスターヒーローズ」が  
お耽美ものに大変身／　まず最終ス  
テージのグリーンのところまで行き、  
これを倒します。そしたら仰向けに  
倒れている彼のそばに駆け寄りしゃ  
がみこんでキスします。あとはそっ  
と「思い出して……僕たちのこと…」  
とささやくだけ。邪神ゴールデン  
シルバーとの闘いも盛り上がることう  
けあい／　（東京都・竹田希周・23歳）

# MD噂の真相

ソニックサイフを使っていると金が**音速**でなくなっていくらしい（東京都・仮面の機械兵）モータルコンバットの雷電は「**愛**」という言葉が好きらしい（長崎県・ライデン）何度やられてもソニックの命をねらうDr.エッグマンの正体は、**マ○オ**の変わり果てた姿らしい（大阪府・安田渉）「ハイブリッドフロント」のスタッフは本当は「**アドバンスド大戦略2**～連合艦隊VS太平洋艦隊編」を作ったらしい（山口県・山下厚由）バルログは映画を見た子供たちに**痴漢**呼ばわりされているらしい。だがこれは実はまだマシな方でボガード兄弟は**不能**呼ばわりされているらしい。ちなみにケンハーフは**ニューハーフ**という噂も……（山口県・馬屋原義正）

## 「目指せゲームの理想郷」プロジェクト

# Game. Of. Beeples

ゲームに登場する種族・集団・団体を募集してみたけど、ストーリーや世界観に大きく関わるようなものがあまりなく、どちらかというサブストーリーで取り上げられるような規模のものが多かった。確かにあの主人公達で、統一感を持たせるのには無理があったかもね（それをまとめるのが、才能だけ）。ともあれ、目のつけどころが面白いもの、設定としてうまくまとまっているものをいくつか紹介しよう。

□弥生文化人の族

古代シャーマニズム(呪術、占術)を  
 変わらず行う民族。族長は仮面を被  
 ったシャーマンで、古の民族ではあ  
 るが、ある種のサイキックが使える。  
 これは太古に中国から伝わった知識  
 によるもので、例えば“天気予報”  
 ができる。いちおう定住民族なので、  
 高床式の住居に住む。ただ主人公た  
 ちが、彼ら以上の力を見せると、天  
 変地異(彼らは別の呼び方をするは  
 ず)の前ぶれとしてどこかへ身を隠  
 してしまう。これはまた、見たこと  
 もないところに移住したということ

になる。というわけで“弥生文化人  
さがしゲーム”もできる。何種族あ  
るかさがすのも楽しいかも。

(大阪府・ポリンクィー)

□歩置部隊(ぼりこんぶたい)

平安京地下研究所、影衛武二研(笑)で開発されたカラクリ兵士。銅板をつなぎ合わせて製作されており、動きも妙に滑らか。その戦闘能力は尋常ではなく、とくに銅板約2600枚を使用して製作された最新型、出油羅流(でゅらる)は、人間が瞬きをしている隙に投げ技を放つ、常軌を逸した反応速度を誇る。ちなみに「歩置言あかし」というのは「人を罵る」「馬鹿にする」という意味であり、その名のとおりに「南無一!!」「10年早いんだよおー!!」など悪態をつく。

(大分県・ターザン鈴木)

☐ 平安和歌集

五七五七七調でコミュニケーションをとる、和歌マニアの集団。言葉に季語を組み込まないと、仲間内から村八分にされるといふ、鉄の掟おきてがある。彼らが一致団結し、ひとつの歌を合唱すると、歌の内容が実現化する。

る。その効果の恐ろしさゆえに、朝廷は彼らにたいしての取締りをきつくしている。

(東京都・中村もと)

とまあこのような愉快的なアイデアも数多く送られてきたが、中にはゲームの核心をつくものもちらほら。□まず主人公の属する種族・集団だが、主に人間の修行僧の若者。しかし世間から見れば現実逃避している集団と見られており、○○○○じみた奇想天外の行動発言をする。よって修行僧の本当の敵対組織とは、妖怪、悪業を重ねる武士どもにあらず

彼らの理解に苦しむ一般人である／ だが、それに彼らは気づいていない……。その中の真の主人公は、そのような彼らと一般人の間に気づいたが、その間で困惑する。「どろろ」のような(?)ふつうの子供で、彼らの旅路を面白おかしくつきまとう。

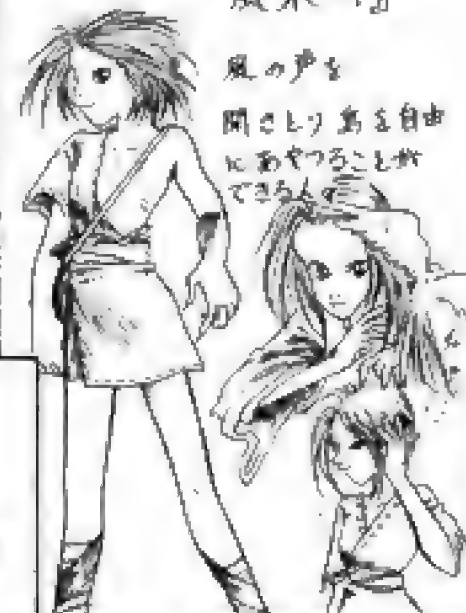
(北海道・ビック北海)

もしもこんな設定が実現したら、とんでもなくシリアスなゲームになりそうだな。

何人を含むか、既述に於いて既述を以て論じられた、小の分は外野から  
 何番で選定を許さぬ既述など、加えて、(小)小の分は外野から  
 何人を含むか、既述に於いて既述を以て論じられた、小の分は外野から  
 何番で選定を許さぬ既述など、加えて、(小)小の分は外野から  
 何人を含むか、既述に於いて既述を以て論じられた、小の分は外野から  
 何番で選定を許さぬ既述など、加えて、(小)小の分は外野から

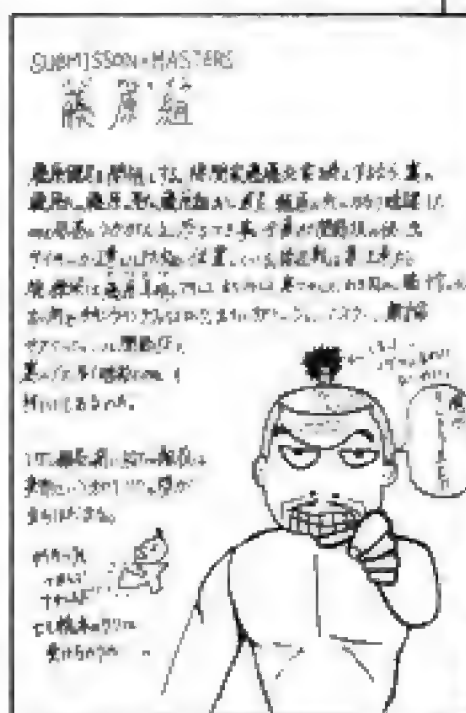


風の声を  
聞ことりある自由  
にあやつることが  
できる人



一般人から見るとアブない人々ってのが、ゲームの中では重要な役割だったりする。  
(神奈川県・みつまめ)

名字から強引にひっぱりだした感があるが……。『グレイシ—族』なんてネタも来てたな。(福島県・南斗水爆固め)





# フェチ別おすすめMDソフト

## 今月のフェチワード しりふたたび

＜アイラブドナルドダック グルジアの秘宝／1991／セガ＞

個人的に「しり」というともうひとつ思い出すモノがある。それはドナルドダックの真白きソレだ。しかもこれに「シュッポン」なる道具が吸いついた日にはオレにもやらせろと追いかけて回したくなる。このシュッポンとはあのトイレのつまりを吸い出すための例のゴム製品のことであるが、大マジにこの色分シュッポンを駆使して進むACTが「ドナルドダック グルジアの秘宝」である。で、ミッキーマウスのしりも凶器だ。「ふしぎのお城大冒険」で彼はヒップアタックで敵をこらしめる。さすがに「しり攻撃」とは訳せないけれど、ディズニーさんキビシイから……。  
**＜ウィザード・オブ・イモータル＞**  
 そそられるしりは主人公のジジィで後半クモの巣へ突入するシーンで

ある。アーシャちゃんと同じく先に進むためにクモの待ち構える壁穴に入るのだ。タイミングを逃せばクモの足に引き裂かれ死ぬかもしれない、このハラハラがそそる！

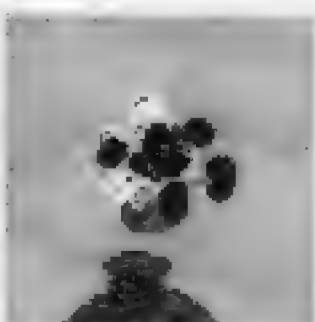
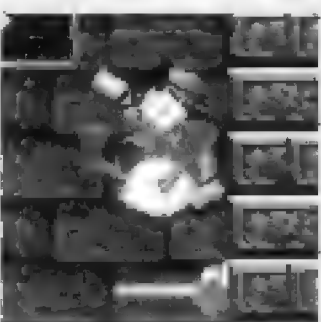
（兵庫県・竹内万喜のおすすめ）

（競狼伝説2）

不知火舞がジャンプして下降する時に曲がっている脚。あれが一瞬おしりに見えてしまうことがあります。疲れてるのかな……。

（京都府・NV組TV組FA組

おバカサン組PP-Mのおすすめ）



# 王様の耳はバ○の耳

アレクの独り言（アレックスキッド）

「耐えるんだ……セガが再び僕を必要とする時まで……」

コロナの独り言（ラグナセンチ）

「……………」

（しまった、しゃべれない）

（愛知県・理不尽丁・19歳）

ソニックの独り言

「テイルス……お前ジャマだよ」

（埼玉県・そうすけ）

## 先行募集

## パツキン

ずばりパツキン天国なソフトを教えておくんまし。男女は不問。

×ガドラ MANIAさん

セガサターンを筆頭に、世はまさに次世代マシン一色。ゲーム業界も大きな転機を迎えたようだ。そこで、過去5年間のユーザー生活を振り返ってみたい。



私はTVゲームそのものにはそれほど執着がなかった。メカドリの存在感——本体デザイン、性能ソフトのラインナップ、ジョイスティックの扱いなど、あらゆる要素を総合することによって生まれる、独特の雰囲気自体を愛していたのではなかったのか。

ソレオフソダン、おと松くん、邪神にラクソス、お本帳魔羅……プレイした時は本気で腹が立ったが、今なら素直に「ありがたう」と言える。時代が変わっても、メカドリの胸の中で生き続けていくだろう。



## スーパーJUNKプレゼント

僕の秘密は、小学5年の時のことなんですが、ほくの家の隣に新しいマンションが建ったので、野球をした後に1人で見てみたのです。そこにはダンボールとかがまとめて捨ててあり、タンスも置いてありました。僕はてっきり捨ててあるものだと思い、持っていた金属バットで乱打してメチャクチャに壊してから家に帰りました。翌日、クラスに転入生が来たのですが、「引っ越してきた日にタンスを壊されてさー」と言うのを聞いて驚き、その日から、そのことは僕の心の

今月のテーマ

「秘密の小箱に閉じ込めたい秘密」

番深い所に眠っています。

（神奈川県・東京エタノール・18歳）

＜評＞何10万もするタンスだったらえらいこっちゃ。アナタには長チノリベントの秘密の小箱をプレゼント。さて、今回のプレゼントは、新潟は浪花屋の柿の種300グラムだ！（だんだん投げやりになってきたぞこのコーナー）食べたい人は作文「今までで一番くやしかったこと」を200字以内にまとめて送ってちょうだい。

## オレの城 リウの場合 大四畳半物語



●MDキャラのお部屋を想像して送ってほしい。間取り、調度品、生活態度などいろいろ予想してね。

## 急募！「お前ホモちゃうんか大賞」

●MDキャラの中でモーホーの疑いのあるヤツを投票してくれ。他コーナーへのはがきのすみっちょに書いてくれればいぞ。大賞を当てた人には……抽選でなんかあげよ。

●P.56の記事中、11月18日「Vサターン」発売との見出しがありましたが、これは11月下旬の誤りでした。●P.53からの特集記事で、一部お名前に間違いがありました。正しくは、日本ビクター：江崎室長→江川室長、東芝EMI：木村部長→水村部長、ラオックス：大沢様→大浜様です。関係者の皆様へたいへんご迷惑をおかけしました。

## INFORMEーしょん

### MEGA TALK

身の回りで起きた面白いこと、納得いかんこと、なんでもどうぞ。広告の誤植や街で見かけた変なグッズなど、思わず笑っちゃうものでもOK。

### 噂の真相

信憑性にかかわらず、メカドリ周辺のゴシップを紹介しています。情報網が想像力をフルに使っていいネタを集めて（ひねり出して）ください。

### ゲーム・くらしの知恵

メカドリのゲームで遊ぶ時のちょっとした工夫を募集しています。この際実用性は問いません！

### Illustration City

イラストをはがきに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だとせっかくの作品がキレイに印刷されませんよ。イロモノ対策に「大賞席」を設けたので、みんながんばって描いてくれい。

### スーパーJUNKプレゼント

編集部にあるJUNKを読者貴兄にプレゼントしようという太っ腹な企画。毎回テーマ別に作文を募集して、最も珍なる方に送らせていただきます。

### フェチ別おすすめソフト

局部に執着を感じるアナタ。ついそそられてしま

うソフトをぜひ教えてください。

### 王様の耳はバ○の耳

MDキャラが人には聞かれまいとしてながらも、つつい口にしてしまった独り言を、偶然耳にした、または想像してしまった人は教えてね。

### ふてきな奥さん

読者層拡大を狙い、主婦ゲーマーを開拓！全国の果敢な、そして不敵な奥さん方、ペンをお取りください。夫の怪しい動向についての相談歓迎。

——この他、思わず唄ってしまいました、MDスラ

ングなどのコーナーもあるのでよろしくね。——新たにセガサターンユーザーとなった皆様／サターンをプレイした感想、ご意見、ご注文もどんどん受け付けています。さらに新企画、新コーナーのアイデアを図書券1枚で考えてくれる奇術な方も募集中。明日のびーぶるはアナタが作る／びーぶるランドへの投稿は……

●下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお、採用者全員（ひとことfromBEE-Pleを除く）に図書券500円分を、抽選で3名の方に好みソフト（'94年11月末までに発売されたもの）を差し上げます。

### あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3  
ソフトバンク株「BEEP／メカドライブ」編集部  
びーぶるランド（○○○○コーナー）係まで

### ソフトプレゼント当選者

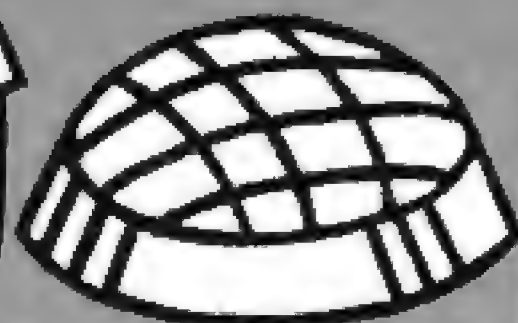
亀田葉子  
上田剛司  
美馬淳子

※住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。





# 遊星セガ



PRESENTED BY

SEGA

# STADIUM

セガサターン発売直前で、忙  
しき最高潮! アメリカに行  
ってたなんて信じられない!?

Volume.12



スペシャルレポート

## Sonic & Knuckles 世界大会 Rock the Rock!

BY SEGA 竹崎

マイク!



今回のセガスタは  
スペシャル企画!!  
去る10月9日、  
アメリカは  
サンフランシスコ  
"アルカトラズ島"  
で行われた  
"ソニック&ナックルズ"  
世界大会の様態を  
レポートします。

PRESENTED  
BY  
SEGA

◎ 10月9日、横浜ジョイポリスにて開催された  
「ソニック&ナックルズ」日本予選。この予選で日本トップの座につき、世界中の  
ゲーマー達に挑戦状をたたきつけた ロンドン小林氏(フリーライター・25歳)  
を先頭に我々 SOJ 連合軍(SOJ=Sega Of Japan)は、一路アメリカは  
サンフランシスコへと飛んだ。満席のエコノミークラスで窓側の席に  
すわった小林チャンピオンは、飛行機がとびたつや「おへっ!! とんだ、  
とんだ!」と窓の方へ身をのりだし、次の瞬間には窓にもたれて眠り  
込むという余裕を見せ、スタッフ一同を感心させたのである。

◎ 今回の世界大会は、アルカトラズが拘留されたことでも有名な刑務所  
の島"アルカトラズ"を借り切って、アメリカ各衆・ヨーロッパ・日本など  
から集まった20人のチャンピオンの中から 世界一を決めるというもの。  
なんと!! 世界チャンピオンには2万5千ドルの賞金が用意されていた。

写真で撮る



### 日本チャンピオンロンドン小林の アルカトラズ島奮戦記



サンフランシスコにやってきたロンドン小林。  
現地で出迎えたソニックの開発者中裕司氏に世  
界一を誓い、ソニックブルーのオープンカーに  
乗せてもらう。さらに、レポーターとして参加  
した樹あさこ嬢ともツーショット。



### 囚人護送車に揺られてアルカトラズ島へ



いよいよ護送車でアルカ  
トラズ島へ。他の日本人スタ  
ッフと別々にされたロンド  
ン小林は窓から脱走を試み  
るも失敗、無事(?)到着。  
バトカーや白バイによる超  
本格的な警備と大会のプレ  
ッシャーにどこまで耐えら  
れるか。日本代表ピンチ!





⊗ さて、いよいよ決戦の日。各国のチャンピオンは囚人服を着せられ、護送車へ4人収容される。当然、腕には手錠だ。白バイ・パトカー・護送車・MTVのロケバス・ゲストバスより成る一行は アルカトラズ島へ。警官やパトカーなど、全て本物。小林チャンピオンは他の日本人スタッフと隔離された護送車では、とてもさびしそうだったので、決戦に悪影響が出ないかと、我々も不安がついた。

⊗ フィッシャーマンズワーフよりフェリーで島へ。船上では各国のチャンピオンに各テレビ局がインタビュー。わが日本代表小林チャンピオンもスラスラと英語でインタビューに…答えられないので SOAの河村氏が通訳として大活躍してくれた。大会の間、日本人スタッフと別行動が多いチャンプ小林は、河村氏がどこかへ行くたびに不安な表情になり、「言葉の通じないオリンピックで戦う日本人選手の気持ちやフレッシャーを理解できた」と語った。

⊗ 今大会では発売前の「ソニック&ナッフルズ」の1面をナッフルズでプレイして何個のリングを集められるか(3分間)で競われたのだが、大会前の練習時間に初めてプレイする「ソニック&ナッフルズ」で死にまくるチャンプ小林は、サンフランシスコ代表がノーミスであつという間に300個近いリングを集めるのを目撃してガクゼン…。「こんな勝負、勝てるわけない」とか叫びつつも、プレイするごとにスコアを上げ、結果的には準決勝まで勝ち残り、世界4位となったのである。初めてのプレイでここまでの成績を出した彼をたたえたい!エライ



世界大会の模様を日本に伝えるべく、超多忙の中を渡米した竹ちゃん。ボリスのハーレーに乗って、ちよつとだけ笑顔。



## さて、25,000ドルのゆくえは



「日本代表の意地を見せてやる!!」と、勝利を祈願した日の丸ハチマキを装着。



## 戦い済んで陽が暮れて……ああ海へ



あまりにも悔しい準決勝敗退。しかし短時間でグングン上達し(さすがプロ)、世界第4位となった彼には、「ミステリアス・ジャパニーズ」というニックネームがつけられ、アメリカ人のファンが激増した。世界チャンピオンと笑顔で握手をした後、今回の敗戦の責任を取って、アルカトラズの海へ身を投げたロンドン小林君の戦いは一生忘れないだろう。



## インタビューの嵐



大スターロンドン小林には、日本のテレビや現地MTVなど、世界各国のインタビューが相次ぐ。しっかり答えてると思ったら、SOAの河村氏が通訳。





# TREASURE FACTORY

とれじゃあ ふあくとりい

No.19

お宝生産  
工場でーばるる



## ヘディ夫ハイスコアコンテスト結果発表!

9月号で募集した「ヘディ夫ハイスコアコンテスト」にたくさんの応募ありがとうございました。入賞者にはお約束の品をお送りします。楽しみに待っていてください。それにしてもハイレベルな争いとなり、開発者一同驚いています。特にシークレットボーナスを39個すべ

て見つけた人には敬意を表します。きっと何度もクリアして、やり込んでくれたのでしょう。1位の野村君に到っては開発員と十分に競い合える点数です。ちなみに社内では右の写真のように605,900点を記録しました。理論的には610,000点台が上限値かと思います。今

月号の「サンダーバースARE GO GO!」も参考にして、さらにチャレンジしてみてください。



### 1位は東京都・野村健司

同封の手紙に「自信がありませんが」なんて書いてきた野村君が、ダントツでトップ。



- |    |                    |
|----|--------------------|
| 2  | 愛知県・伊藤孝也 (553,800) |
| 3  | 大阪府・川口敏広 (539,100) |
| 4  | 千葉県・佐藤正芳 (523,400) |
| 5  | 千葉県・亀田 勝 (519,400) |
| 6  | 愛知県・井口淳也 (513,200) |
| 7  | 福岡県・清藤 祐 (507,100) |
| 8  | 滋賀県・古野明子 (499,000) |
| 9  | 東京都・井上和宏 (490,900) |
| 10 | 兵庫県・一瀬幹泰 (487,100) |



2位の伊藤君はソニック3・ビデオの箱で応募。でもよく見ると、



## 明日のクリエイター達に捧ぐ!! タメになる業界講座

## 流通にひとこと

### 今月の講師 おしゃちょー前川先生



BEメカが一番の愛読書。今月末からは「セガサターンマガジン」も愛読書に。

驚くべき急成長により市場が形成されてきたゲーム業界。その活性化を阻害するものがいくつかある。今回は、その1つである流通にスポットをあてよう。

この業界では、メーカーに対して流通は(基本的に)返品不可なので、流通もあまりにリスクを負いすぎると、たちまち苦しい状況に陥る。毎月数十本ものソフトが発売される今日、流通がその内容を見分けることは不可能で、その結果、とりあえず

シリーズモノ、キャラモノ、移植モノ等、リスクの少ないソフトをほしがらる。そしてソフトハウスも流通がほしがらる作品を作る。しかし、市場に粗悪なゲームが氾濫している今こそ、流通にその選別眼が必要なのである。今のままでは新しいゲームを創造していく開発者の妨げとなり、同じ様なゲームばかりが市場に投入されることになる。開発者は常によりおもしろい発想を盛り込んだゲームを作り上げようと日夜努力している。能力と情熱はあっても、その環境が整っていないのではあまりに情けない話だ。

セガはサターンにおいては、大幅な流通改革を行う。良いゲームを作れる環境に少しでも近づくことを願うばかりだ。

## 知世の 中野坂上NETWORK

知世：先月に引き続き、知世見参！てなわけで、みんなの質問に答えてみちやおうかな。まずは宮城県の瀬川博幸君から「ガンビーの続編は出さないで、新しいソフトを作ってほしい。それとアクションの中に、横シュー入れたりしないで、バシッと横シュー作ってくださいよ」というご意見。これはトレジャーの新進プログラマー「う」と「ふ」に聞いてみようっと。

う：新しい試みのソフトを作ってくれていうのには「がってんだ！」って感じだね。「横シュー」は……。

ふ：俺はやだ。プログラマーにとっては横シューってあんまり面白くないっていうか、簡単なんだもん。

う：まあ、やり尽くされてるとは言えるね。小技に凝ってニヤリとする程ぢぢいじゃないしね。

と：次は東京都のMADな人から。「実在するスポーツカーで公道を爆走するゲームを作ってほしい」だって。これには私も賛成しちゃうな。「う」も走り屋系だからそう思うでしょ?

う：思う思う。友達にもこういうゲーム作ってよって言われるし、個人的には作ってみたいけど、実際にやったら目一杯趣味に走りそうで怖い。

ふ：でもこの間おしゃちょーに聞いたら、「うちはレースゲームは作らない」って。みんながやるもんはやらないんだ！とか言ってたよ。

と：私がレディースの頭(ヘッド)のゲームなんてどうかな?

う・ふ：……………。



東京都・玉田光之  
もち、幽遊ファン大納言のデキだよ。だから買ってたね!



トレジャー大作戦外伝 **謎が深まる!?**  
 謎が謎を呼び **エイリアンソルジャーストーリーマンガ**

作者より

開発要員ですらその全容を知らぬAS物語。ゲーム中では描ききれない部分が多々あるんで緊急にこんなものを描いてみました。何? 益々ワケがわからない? 絵がヘタだあ! 俺はプログラマーなんだあー!! (逃走)



ホンキで  
 一流  
 プログラマー  
 大募集!!

サターン開発スタッフとしてプログラマーを募集。ただし経験者のみ。体力、情熱、根性、そして能力のない者は不可。一流プログラマーのみ採用し超優遇。さあその

君、履歴書に職歴と過去に作ったゲーム名リストを同封の上、下記まで応募してくれ。  
 〒164 東京都中野区中央1-1-1F  
 (株)トレジャー 人事部 宛

おハガキ待ってるよ〜ん

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3ソフトバンク株  
 BEEP/メガドライブ編集部 「とれじゃあ ふぁくとりい」係  
 ※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。



# ソニッパ通信



責任編集  
(株)ソニック

## シャイニング・フォースCDの音楽CD発売中!!

——今日は、フォースCDの音楽CDの発売を記念して作曲の武内さんをゲストにお迎えしています。  
たけ ちょっとさ、フォースCDのCDってのはまぬけじゃない?  
たぐ そういってもねー、だって正式タイトル長いんだもん。  
たけ へー、正式には……なんだっけ? 確か英語で長々と……。  
たぐ あんたが忘れたらシャレにならんで。「シンフォニック・スーツ・オブ・ジ・アナザー・ストーリー・オブ・シャイニング・フォース」だよ! 思い出した?

たけ そうそう、タイトルといえば、このCDのための書き下ろした新曲のタイトルが「哀愁のタグチンコフ」っていうんだよ。  
たぐ それはあんたがつけた仮タイトルでしょうが。おかげで、レコーディングの時にアシスタントの女のコが恥ずかしがってたぞ。  
たけ え? 仮タイトル? ああ、ほんとだ、変わってる。いいタイトルだと思ってたのに残念だなあ。  
たぐ まったくもう。少しは音楽家らしい話をしなさいよ。例えば今回のCDの聴きどころとかさ。

たけ 聴きどころね、それは聴いての、お・た・の・し・み。  
たぐ 要は買ってくれってこと?  
たけ へー、まあ、なんだ、ほら。  
たぐ みみっちいこと言っていないで、どーんと読者プレゼントしちゃいなさいよ。どーんと。  
たけ よーし、それじゃどーんとなんと1名様にプレゼントだ!  
たぐ せ、せこい……。  
たけ そのかわり、僕のサインとキスマークつきでどーだ?  
たぐ じゃあ、僕から武内大先生のあられもない生写真つけよう。

たけ う、それだけはやめて……。  
たぐ ソニ通キスマーク希望係までとどしどし応募するようにつ!  
たけ よろしくー。



### ソニ通 MANIA

いやあ、今月もレベルが高いおハガキが多くて、選ぶのが大変でした。来月は、涙をのんでボツにしたハガキも大公開! のテンコ盛り&何でもアリアリで盛り上げていこうと思います。

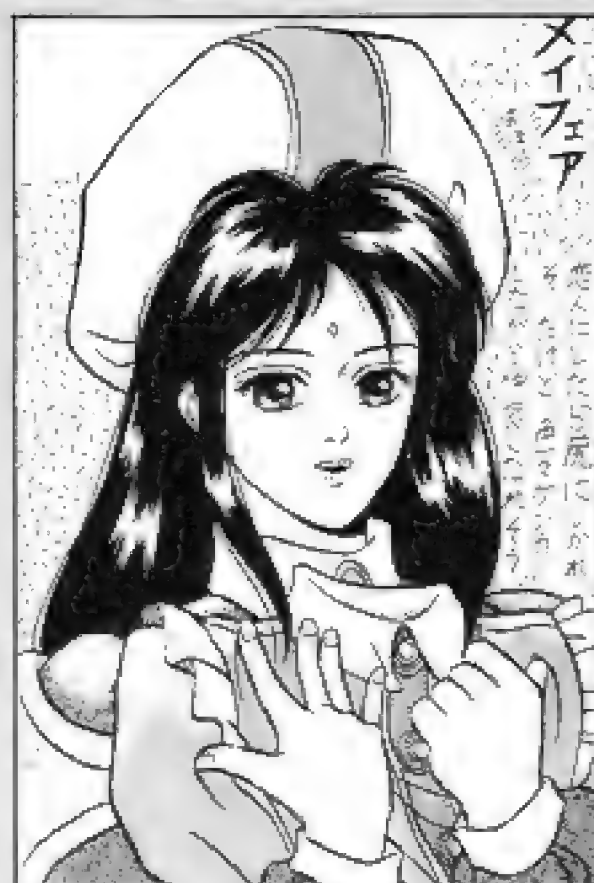
自信作がボツになってしまった皆様、期待して待っててね。



兵庫県 陸川宝



茨城県 まみこ



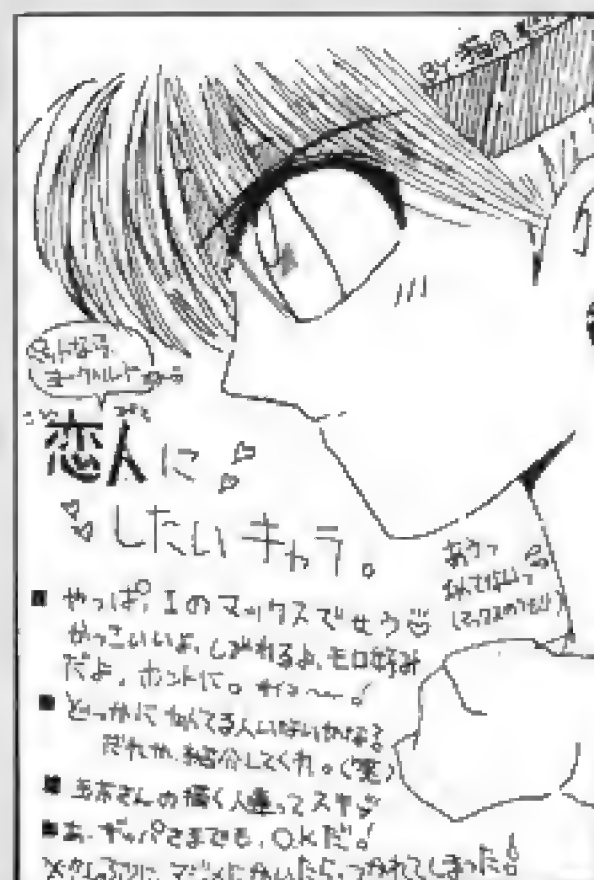
東京都 瀧死の鯉



愛知県 佐藤いずみ



神奈川県 森野でこす



千葉県 猫山鈴



さあ～  
サンタ(サターン)  
の季節が  
やって来たぞ

SEGA専門店  
消費税不要!!  
(全商品税込)

サンタ

☎ 03 - 3258 - 9051 [代表]  
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル  
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ  
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

※商品はすべて新品です。※新作ソフトは発売日にお届けします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

<b>セガサターン本体</b> 11/22発売 ☎		バーチャファイター 11/22 ☎	ゲイルレーサー 12/2 ☎	サターンSケーブル 11/22 ☎
<b>ビクターサターン本体</b> 11/22発売 ☎		ワンチャイコネクション 11/22 ☎	クロックワークナイト 12/9 ☎	マルチターミナル6 11/22 ☎
		ミスト (MYST) 11/22 ☎	サタンパッド 11/22 ☎	<b>32X 本体</b> 12/3発売 ☎
		タマ (TAMA) 11/22 ☎	バーチャスティック 11/22 ☎	スターウォーズ 32 12/3 ☎
		麻雀悟空 11/22 ☎	パワーメモリ 11/22 ☎	ドゥーム 32 12/3 ☎
		真説夢見館 12/2 ☎	シャトルマウス 11/22 ☎	スペースハリア 32 12/3 ☎
				V Rデラックス 12/16 ☎

<b>メガCD 2 18,900円</b> (コスミックF、ヘビーノバ付)		スターウォーズ 5,800円	ザサードワールドウォー 2,000円	デバステイター 2,000円	ゆみみみくす 2,800円
<b>ワンダーメガ2 29,800円</b> (ワンダーメガコレクション付)		アイルロード 3,800円	サイボーグ 009 2,000円	天下布武 2,000円	夢見館の物語 2,800円
スターブレード 10/28 5,500円		アフターバーナーIII 3,800円	サンダーストーム FX 1,000円	電忍アレスタ 2,000円	ライズオブザドラゴン 1,000円
アフターバーナーIII 11/11 5,500円		アルシャーク 2,800円	サンダーホーク 3,800円	ナイトトラップ 2,800円	らんま1/2 3,800円
リーサルII (鉄付) 11/25 7,000円		アルスラン戦記 2,000円	シムアース 1,500円	忍者ウォリアーズ (CD付) 3,000円	ルナI 2,800円
リーサルII (ソフト付) 11/25 5,500円		Aランクサンダー 2,800円	シュバルツシルト 3,800円	ノスタルジア 1,200円	ロードブラスターFX 4,800円
サステイファイヤー (南版) 11/25 2,000円		AX101 2,000円	シルキーリッパ 2,000円	信長親王伝 CD 6,800円	ワンダードッグ 500円
ソウルスター 12/2 5,600円		アークスII,III 2,000円	ジャガー XJ 2,800円	モータルコンバット CD 4,600円	笑うせえるすまん 2,000円
ルナII 12/22 7,000円		アーネストエバンス 1,000円	豪華ワールドカップ 4,800円	バリアーム 2,000円	
トムキャットアレイ 12/22 5,500円		アネット再び 2,000円	CD 三国志 3 2,000円	ブラックホールアサルト 900円	
麒麟スベシタル 1月 6,200円		ウィングコマンダー 3,800円	真・女神転生 CD 3,800円	フェイエリア 1,000円	
サムライスピリッツCD 1月 6,200円		ウルフチャイルド 500円	スイッチ 2,000円	ブライ 900円	
大封神伝 1月 6,200円		江川プロ野球CD 2,800円	ソニック CD 2,800円	プリンスオブペルシャ 500円	
ロードス島戦記 2,800円		ぎゃんぱらあ2 2,000円	ソルフィース 500円	プロ野球スーパーリーグ 1,000円	
バトルコップス 4,800円		クイズスクランブル 1,000円	ダークウィザード 2,800円	ファイナルファイト 900円	
ジュラシックパーク 4,800円		クラシックディスク (4ソフト入り) 1,000円	ダイナミックカントリークラブ 2,800円	ヘビーノバ 500円	
		ゲームのかんずめ1 2,000円	天舞メガ CD 500円	ヘブンリーシンフォニー 4,800円	
		ゲームのかんずめ2 2,000円	Vay CD 2,000円	マイクロコズム 3,800円	
		元祖伝説 (ジギスカン) CD 3,800円	デトネイターオーガン 1,000円	マイト & マジックIII 3,800円	
		コスミックファンタジー 500円	デスプリンガー 2,000円	モンキーアイランド 2,900円	

<b>メガドライブ 2</b> (忍者武蔵伝説、モンスターW III付) 8,900円		エターナルチャンピオンズ 3,900円	サンダーフォースII 2,800円	スーパーモナコGP 900円	ディックトレシー 700円
<b>メカジェット</b> 7,000円		F117 ステルス 3,800円	サンダーフォースIII 2,800円	スーパーモナコGP II 900円	ディノランド 700円
ロケットナイトアドベンチャーII 3,800円		エリミネートダウン 2,000円	サンダーフォースIV 1,000円	スタークルーザー 2,000円	デンジャラスシード 2,800円
英雄伝説I 6,000円		SDヴァリス 2,000円	サンダーフォックス 500円	スパイダーマン 700円	デクモワールドカップ 2,800円
幽遊白書2 6,000円		F1サーカス MD 1,000円	サンダープロレスリング列伝 1,000円	スピードボール2 3,000円	デビルバスケケットボール 1,000円
ソニック&ナックルズ 10/18 5,500円		NBA プレイオフ 2,000円	三国志II 2,000円	スプラッターハウスII 2,800円	トージャン&アール 1,000円
サムライスピリッツMD 11/18 6,200円		LHX アタックチャップ 3,800円	斬〜夜叉門舞曲 1,000円	スペースハリア II 3,000円	トッププロゴルフ 2,000円
ぶよぶよ通 12/2 4,800円		エレメンタルマスター 2,000円	紫雲城 2,000円	セイントソード 2,000円	トッププロゴルフ II 3,000円
ストリートファイト 12/9 6,200円		オーサムボッサム 2,000円	G・LOC 2,800円	セーラムーン 3,800円	ドラゴンズリベンジ 4,800円
豪血寺一族 11/18 7,000円		カース 1,000円	シーザーの野望II 2,800円	ゼロウイング 2,000円	ドラゴンボールZ 4,800円
マンセインディーカ 12/16 5,500円		カメレオンキッド 1,000円	Jチャンピオンサッカー 2,000円	ゾウゾウゾウ 3,000円	ドリームチームUSA 2,800円
アークスオデッセイ 2,000円		ガイアレス 2,800円	シャドウオブザベスト 1,000円	ソニックI 2,000円	ドッジ弾平 2,600円
あまのこ 1,400円		火激 2,000円	シャドウダンサー 700円	ソニックII 2,800円	ドナルドダック 1,000円
アウトラン 3,800円		麒麟伝説 2,000円	シャイニング&サダネス 2,000円	ソニックIII 3,500円	中島F1グランプリ 1,000円
アウトラン2019 3,800円		ガンスターヒーローズ 1,900円	シャイニングフォース 2,800円	ソニックスピンボール 2,000円	中島悟のF1ヒーロー 1,000円
アウトランナース 4,000円		ガントレット 4,800円	シャイニングフォースII 2,900円	ソーサルキングダム 3,800円	中島スーパーライセンス 4,800円
書き狼と白き牝鹿 5,800円		キングゲームショー 800円	ジャンクション 500円	大航海時代 5,800円	忍者武蔵伝説 500円
アトミックロボキック 1,000円		ギャラクシーフォースII 1,000円	ジャングルストライク 3,800円	太閤立志伝 5,800円	熱血ドッジサッカー編 2,800円
アローフラッシュ 1,000円		究極タイガー 2,000円	ジュエルマスター 500円	太平記 300円	信長の野望 2,000円
アンデッドライン 2,800円		キングコロッセウス 1,000円	JUJU 伝説 1,000円	大魔界村 3,000円	パーティークイズメガQ 3,800円
イースIII 3,800円		キングサーモン 2,800円	ジュラシックパーク 2,800円	ダイナブラザーズII 3,800円	ハイパーダンク 3,800円
ヴァリスIII 2,000円		空牙 3,800円	ジョーダンvsバード 2,800円	ダイナマイトヘッダー 4,600円	ハイブリットフロント 6,000円
ウィザードオブモータル 2,000円		クラックダウン 1,000円	ジョーモンタナF 1,000円	ターボアウトラン 2,000円	パチンコクーニャン 3,800円
ヴィクセン357 2,800円		クライン 2,000円	ジョーモンタナII 1,000円	タスクフォースEX 2,000円	パッドオーメン 2,800円
ウィブラッシュ 1,500円		グラナダ 500円	ジノーク 1,000円	タスマニア 900円	パッドマンリターンズ 2,800円
ヴェリテックス 2,000円		グラントスラム 3,800円	修羅の門 2,800円	ダライアスII 2,800円	バトルロード 1,000円
ヴォルフワード 2,000円		ワールドバスター 4,800円	新世紀ラグナセンティ 4,800円	ダーウイン4081 2,000円	バトルグロリア 1,500円
宇宙戦艦ゴモラ 3,800円		グレイランサー 4,800円	スーパーH・Q 3,800円	ダーナ 2,000円	バトルレイバー 3,800円
エイリアンストーム 2,000円		ゲインランド 2,000円	スーパー忍II 1,400円	ダブルドラゴンII 2,000円	バハムート戦記 900円
A列車で行こう 1,000円		ゴーストバスターズ 500円	スライムワールド 1,800円	WWFロイヤルランブル 2,800円	パルスマン 3,800円
エグザイル 2,000円		コラムス 2,000円	スティールタロンズ 2,800円	タントアール 3,500円	パワーモンガー 2,000円
エコーザドルフィンII 4,600円		コラムスIII 3,000円	ストームロード 500円	チェルノブ 3,800円	PGAゴルフ2 3,000円
		ゴールデンアックスII 2,000円	ストリートスマート 2,000円	チキチキボーイズ 400円	ビーストウォリアーズ 3,800円
		ゴールデンアックスIII 2,000円	ストIIダッシュプラス 2,500円	ツインクルテール 3,800円	ひょっこりひょうたん島 400円
		サイドポケット 4,800円	スーパーエアウルフ 3,000円	TMNT I 2,800円	ファンタシースターIV 2,900円
		サイオブレッド 2,800円	スーパーハイドライト 2,000円	TMNT II 2,800円	ファンタシースター復讐版 2,800円
				提督の決断 6,000円	V.V (ヴィ・ファイブ) 3,800円

<b>GGプラスワン</b> (ソニック&テイル、又はミッキーマウス) 9,800円		イチャダントアールGG 11/25 2,600円	ファンタジーゾーン 11/25 2,600円	ヘッドバスター 11/25 2,600円	ポップブレイカ 11/25 2,600円
		麒麟スベシタル 11/25 3,500円	ドラえもん 11/25 3,500円	ウディーポップ 11/25 3,500円	ソニック&テイル 11/25 3,500円
		ぶよぶよ通GG 12/9 2,600円	アウトラン 11/25 3,500円	サイキックワールド 11/25 3,500円	ソニックII 11/25 3,500円
		マジックナイト 12/16 3,500円	アレスタII 11/25 3,500円	オリンピックゴールド 11/25 3,500円	アラジン 11/25 3,500円
		スラムダンク 12/16 3,500円	ガンバレゴルビー 11/25 3,500円	キック&ラッシュ 11/25 3,500円	ソニックIII 11/25 3,500円
		500円コーナー 11/25 3,500円	自己中心派 11/25 3,500円	アルティメイトサッカー 11/25 3,500円	タントアール 11/25 3,500円
		キネティックコネクション 11/25 3,500円	ジョーモンタナF 11/25 3,500円	好牌I 11/25 3,500円	まじかるタルート 11/25 3,500円
		ザ・プロ野球 11/25 3,500円	新ギア 11/25 3,500円	好牌II 11/25 3,500円	マクドナルド 11/25 3,500円
		1,000円コーナー 11/25 3,500円	ドラゴンダックII 11/25 3,500円	レミングス 11/25 3,500円	モノコGP II 11/25 3,500円
		コラムス 11/25 3,900円	ドラゴンクリスタル 11/25 3,500円	トム&ジェリー 11/25 3,500円	GGリーグ 11/25 3,500円
			パット&バター 11/25 3,500円	ウィンブルドン 11/25 3,500円	GGライオン 11/25 3,500円
			ベアナックルII 11/25 3,500円	シャダムクルセイダー 11/25 3,500円	GG女将転生 11/25 3,500円
			大戦略 11/25 3,500円	チャックロック 11/25 3,500円	GG女将転生 11/25 3,500円
				ぶよぶよ 11/25 3,500円	

<b>周辺機器</b>	
サンタのS端子ユニット	
S-01 (MD1用)	3,500円
S-02 (MD2用)	3,500円
Sケーブル 1.5m	800円
オーディオコード1.5m	400円
ヘッドフォンコード1.0m	400円
XMD II	4,900円
XMD III	4,900円
6 Bパッド	2,000円
クラスタースティックE'S	1,000円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターI	1,200円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDIN コード	1,600円
セガマウス	3,500円
セガジョypad	2,000円
6 Bパッド達人	2,000円
ファイタースティックMD	3,200円
RF I	1,600円
RF II	1,600円
アスキーパッドMD 6	2,400円
フレッシュクリーナー	1,000円
コードレスパッドセット	3,500円
コードレスパッド	2,500円
ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
カラオケ	7,000円
カブコンパッドソルジャー	1,600円

<b>Aセット</b> メガCD 4本で2,000円	
ウルフチャイルド、クイズスクランブル、クラシックディスク、コスミックファンタジー、ソルフィース、天舞メガCD、デトネイターオーガン、ブラックホールアサルト、プリンスオブペルシャ、プロ野球CD、ファイナルファイト、ワンダードッグ、ヘビーノバ、ライズオブドラゴン、サンダーストームFX、アーネストエバンス、ブライ	
<b>Bセット</b> メガドライブセット3本で1,000円	
グラナダ、ゴーストバスターズ、サンダーフォックス、ジャンクション、ジュエルマスター、ストームロード、太平記、チキチキボーイズ、ディノランド、忍者武蔵伝説、ひょっこりひょうたん島、ファステスト1、ボビュラス、ホリフィールドボクシング、モンスターレア、モンスタワールドIII	

電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

●商品の配送手数料、1 コ目は800円です。2 コ目から1 コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456 (TELは03-3258-9051 受付10:00 ~19:30) ●書留の場合はおつりのないようお願いします。

商品注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTELして下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●土曜日は、定休日です。



すべてのゲームファンに贈る!

# ザ・ナムコ・グラフィティ1 完全保存版!

NG総集編 & 特別編集号



あの『NG』が  
今、よみがえる!

※写真は『NG』創刊号です。

株式会社ナムコ 監修

「パックマン」「ラリーX」「ディグダグ」「マッピー」「ゼビウス」など、誰もが一度は遊んだことのある名作ゲームを生みだし、今も「リッジレーサー」などの傑作を世に送り出し続けるナムコ。このナムコが発行しゲームファンに絶大な支持を得ていた広報誌『NG』の歴史を中心に、遊びをクリエイイトし続けるナムコの姿と歴史を豊富な資料と取材により紹介。往年の名作ゲーム8作品（初収録作品あり）のゲームサウンドを収録したオリジナルCD付録つきです。

定価2,300円（税込）

お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部

11月下旬発売予定!

SOFT  
BANK



# LUNAR

## ETERNAL BLUE

綴じ込み付録  
SPECIAL!

発売も迫り、一緒に旅する仲間のこと冒険の舞台もおおまかにわかってきた。残るはコマンド操作、ということで、今月はコマンド関係徹底網羅だ!

●ゲーム アーツ/12月22日発売予定/9,800円/RPG/MEGA-CD

## 発売目前! 今月はコマンド 操作の徹底分析だ!

第1報からほぼ1年。以後、数回にわたって速報が入るたびにお伝えしてきた「LUNAR II」だが、来月は、いよいよ待望の発売だ!すでにMEGA-CD最後で最大の大作と呼び声も高いこの「LUNAR II」。開発期間にほぼ2年を費やし、豪華なスタッフ陣を用い、CDの容量を余すことなく使い切った中身の濃い作品に仕上がってきている。プレイした後はきっとさわやかな感動が残ること間違いナシのエンターテインメント作品だ。

さて、発売を目前に控えた今月だが、ゲー

ムをよりスムーズに進めてもらうためにも、今まであまり紹介できなかったゲームシステム周りを完璧に紹介していこう。ということで、「LUNAR II」のコマンド操作を中心に徹底網羅してみた。前作とのシステム的な変更点や「LUNAR II」ならではの点を、ここでしっかり確認しておこうじゃないか。

当たり前と言われるような操作系であっても、その基本的なところが深くゲーム性にかかわってくる。何をおいても最も大切な部分なのだから。







# 1 移動中のコマンドメニューは？

ご存じのようにヒーロ達はルナ世界をくまなく歩きいろいろな場所を旅していくわけだが、時には息も絶え絶えという状態になったり時には毒を受けたりと、なかなかタイヘンな旅になることは間違いない。移動中にステータス障害やHPの回復をしたい時や装備の交換をしたい時などにはAボタンを押してコマン

ドメニューを表示しよう。ここではいろいろな回復魔法や装備の変換、道具の使用/受け渡し、キャラクターのパラメータを見る、というようなことができる。常にキャラクターの状態を把握してゲームを進めていくことはRPGの基本。何かあったら即Aボタンを押してヒーロ達の旅をできるだけ楽にしていこう。

## 魔法

移動中に1キャラクターもしくはパーティー全体に魔法をかけたい時には、このコマンドを使おう。移動中の魔法は主に回復系のものしか使用できないし、もちろん攻撃魔法なんかは使用できない。間違えると困るからね。Cボタンで魔法コマンドを選び、十字キーを使ってかけたい魔法を選択、再度Cボタンで魔法がかけられる。HPやステータス障害の回復などはこまめに行いたいものだ。

## メニューオープン



## 強さ

“強さ”を選ぶと、各キャラの現在のパラメータが表示される。枠内の数字は右側が現在のレベル(装備を含めた)での最大パラメータ数、左側が現時点での数字だ。

17 91	ヒーロ	LV 16
HP	103	167
MP	94	94
攻撃力	74	109
防御力	48	68
素早さ	35	35
精神力	47	47
軍の良さ	31	31
回復魔法力	44	44
攻撃回数	2	2
移動距離	20	20

## 装備

移動中に手に入れた武器や防具を装備したり、仲間と装備をチェンジしたい時に使う。ただし、キャラ達にはそれぞれ資質という問題があるゆえ装備できないものもある。攻撃力や防御力が上がるアイテムなら、すぐさま身に付けておきたい。



もともと水や火の属性の魔法や道具は、魔法がその属性の魔法を攻撃すると攻撃力はあがること、より魔法に属性が特化するのが精神力も上がるようになる。



当たり前だが、とってはまれに、それまでだが、こういった道具などは装備できない。使うも人間から、一定のレベルまで、は、

## 道具

移動中に道具を使ったり他のメンバーに渡したりする時にはこのコマンドを使う。HP/MPの回復やダンジョン脱出アイテムなどを使う時、道具コマンドでアイテムを表示して使用する。事前に戦闘に有利なアイテムを仲間へ渡しておくのも手だ。

## ●道具コマンドメニュー●



### 使う



HPがあまりなくなった時に「いやしの杖」を使用、回復に効果があったらなるべく所持しておきたいアイテムだ。

### 渡す



キャラを選び、アイテムを表示/選択した。十字キーで渡す相手を選ぶ。戦った時に行うというかも。



回復系の魔法といえばこの方、ロンファ。"ロンファ"魔法/使うで魔法の一覧を表示し、「いやしの願い」という魔法を選べると……



指定したキャラクターのHPが回復、その名のとおり魔法は回復だ。旅の序盤やHPを少し回復したい時に使っている魔法だ。

移動中に使用できる魔法は回復系の魔法のみだ。攻撃魔法は使用できない。



## 2 町中で物を売買する場合には？(ショップにて)

旅が進むにつれ、より強い武器や防具が必要になってくる。もちろんそれらはダンジョンなどで手に入れることもあるが、多くの場合は行く先々の町や村で買い入れることになるはずだ。また、そういったより強い武器や

防具を装備した後は、おのずといらなくなる武器/防具が出てくる。そうした場合、武器などの売買は訪れた町中の店などで行える。町や村に訪れた際には必ず武器屋やアイテムショップで店によって、アイテムの確保を行おう。使ってしまった薬草などの道具系統も補充しておきたい。



町の中に必ずといっていいほど存在するショップ。チャクターに見合った装備をさせるためにも、ぜひ、看板を見れば何屋なのかわかるはず。



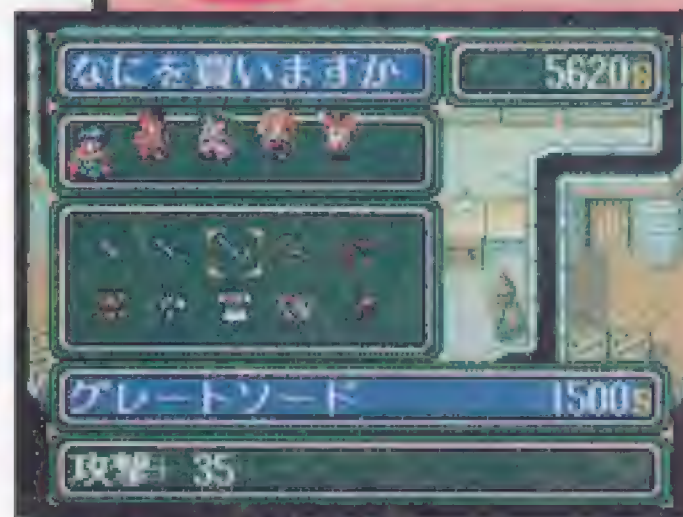
コマンドが表示される。このコマンドから、何を売るのかを選択し、右側に表示される。



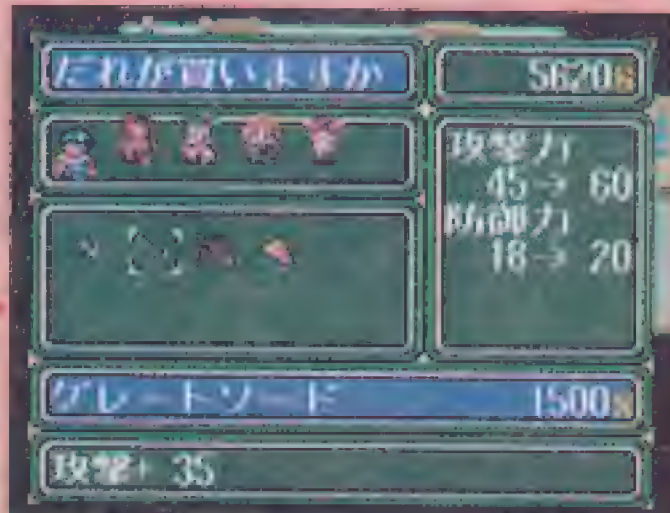
### 品物を買う

“品物を買う”を選ぶと商品が表示され、ほしい物にカーソルを合わせることで購入できる。武器や防具の場合にはプラスされる攻撃力や防御力も一緒に表示される。

何を?

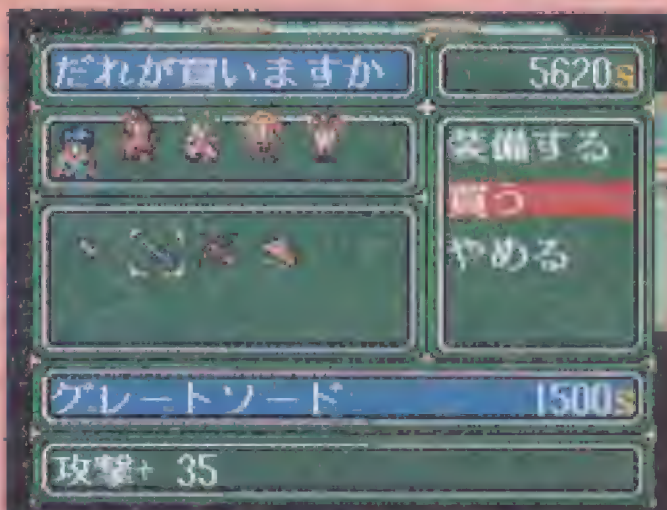


グレートソードを装備できるビロに買い与えようとする。右側に攻撃力と防御力のパラメータ変化が表示される。この場合は上がっている。



誰が?

カーソルをほしい物に合わせると武器や防具の効果が表示される。攻撃力や防御力が下になる。この武器は、どうやうに使うのか、その効果は、このように表示される。



### 品物を売る

よりよい武器や防具に替えて今まで使用していたものがいらなくなった、道中で手に入れながらも余ってしまったアイテムが出た場合には、店に寄ってできるかぎりお金に替えよう。やっぱりお金は必需品だからね。品物売る”を選びカーソルを移動してCボタンでOKだ。



## システム完成!

## ゲーム アーツ開発者インタビュー

——システムに関して「LUNARI」との主な変更点についてお聞かせください?

GA その1、それぞれのパーティーキャラが道具を持つようになったこと。Iでは道具を装備していないと使えないということがありましたが、IIでは大丈夫です。この変更によりウィンドウはかなり前作と違って。その2、魔法の変更。似かよった名前が多くてわかりづかったのを、大幅に変更してます。装備する武器によって威力が変化する“技”を追加したり、

自分でレベルを上げる魔法を追加するなど、プレイヤーの自由度を上げています。その3、装備、ショップなどでの数値変化が容易にわかるようになっています。その4、行動記憶によりコマンド入力に楽にできるようになっています。陣形も前作と違い、プレイヤーの自由な位置に配置できるようになっています。その5、敵モンスターに特殊待機パターンがあるため、戦闘コマンド入力時に戦略が立てられるようになりました。その6、戦闘フィールドを意識した魔

法や敵の特殊攻撃が多く入っています。

——何かお薦めのコマンド使用法は?

GA まず、作戦記憶コマンド。全員攻撃や全員防御などは記憶しておくくと便利です。他にも回復やアイテム使用などは記憶しておくくと何かと便利です。

——AIは、どれくらい強力ですか?

GA サコ戦闘は、AIだけでも十分に戦うことができます。ただし、ボス戦闘はマニュアルで戦ったほうが多い場合が多いと思います。



# 3 戦闘におけるコマンドは？



移動中モンスターに出会うと自動的にバトルモードに切り換わる。画面にはAI、命令、作戦、退却などの戦闘用コマンドと、遭遇したモンスターおよびその数が表示される。モンスターが強すぎてバトルから逃げたい時や戦うのが面倒な時は退却コマンドを選ぶのだが、その他の時にはAI、命令、作戦のいずれかを選択することになる。どのコマンドにもそれぞれ利点、欠点があるから、戦うモンスターに合わせて慎重に選んで戦おう。でも、強い敵と戦えば経験値もお金もたくさん入ることだし、弱い敵でも倒せばいくらかのお金になる。なるべく戦うようにしよう。

## AI

コンピュータが、敵の数、敵の強さ、味方の状態、自分の状態などを判断し、各キャラクターの個性を盛り込んで魔法を使い分ける。また目標の敵も味方の状況を判断し自動照準する。Iよりもかなり強化されているコマンドだ。



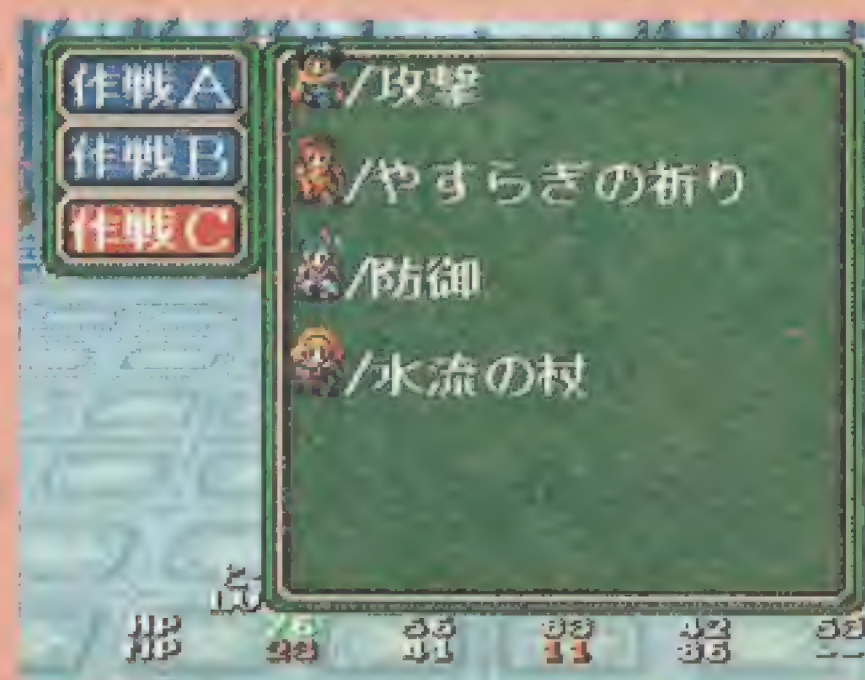
## 命令

キャラクターごとにさせたい戦闘方法を選び、モンスターと戦うモード。やはり戦闘の基本はこれだろう。自キャラと同じようにモンスターにも属性があるのだから、見合った戦い方をこの命令コマンドを使ってしっかり把握しておこう。ボスと慎重に戦いたい、時などに有効だし、作戦として登録する際にも効果的な戦い方は把握しておきたいね。初めのうちはAIに頼らずこまめに命令しよう。



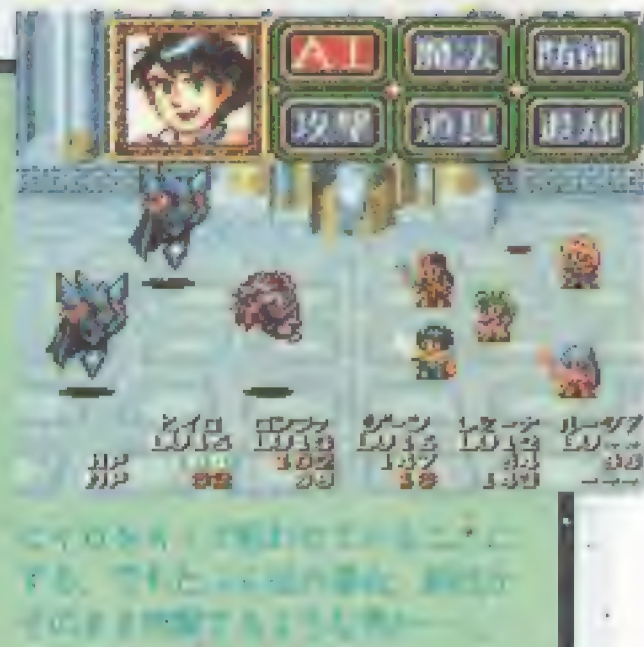
## 作戦

このコマンドは70ページでも説明するが、あらかじめ戦い方を登録しておき、それを用いて戦うというものだ。戦闘方法はA、B、Cと3つまで登録できる。モンスターの倒し方がわかっている時にはおそらくAIよりも効果的な戦い方を設定できるはずだ。これは新しい戦闘方法だね。



## AI

命令コマンド内のAIは、選択したキャラに対してのみAIで戦うコマンド。ヒイロはAI、ロンファは魔法、ジーンは攻撃という時に。



## 攻撃

基本はやっぱり武器による攻撃。キャラに武器で戦わせる時に選ぶ。剣などで十分な敵や新しい武器の威力を試したい時にもいいかも。



## 道具

戦闘中にステータス障害を治したりアイテムを使用したい時に選ぶ。特にキャラ全員がステータス障害を起こすことだけは避けたい。



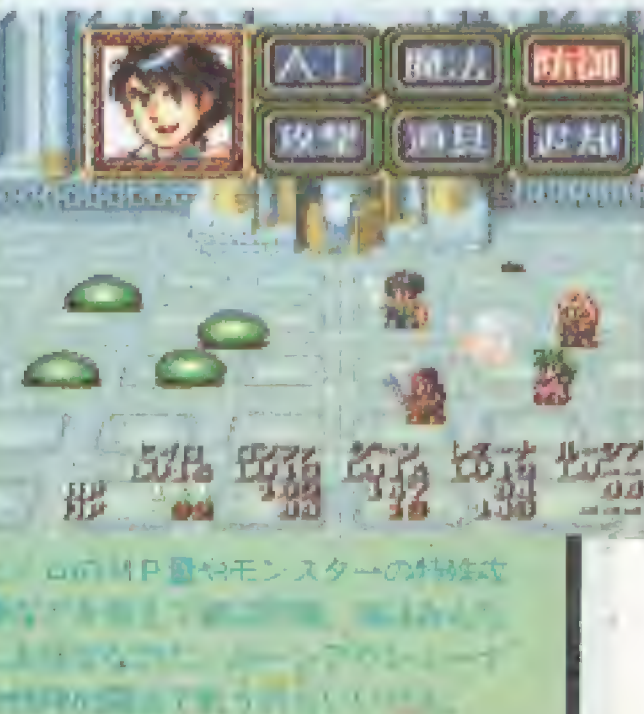
## 魔法

魔法で戦いたい時に選ぶ。モンスターの属性に合わせて有効な魔法をうまく利用して、早々に倒すにこしたことはない。



## 防御

HPが少ないキャラやモンスターの攻撃（混乱や眠りなども）に弱いキャラには防御作戦も有効。ダメージを受けるよりはマシだ。





## 戦闘中のステータス変化一覧

戦闘中はいろいろなことが起こるもの。思いのほか攻撃法がうまくいってすぐさま全滅させられることもあれば、逆に特殊攻撃を受けて戦えない状況に追い込まれたり毒を食らったりなんてこともしばしばだ。障害を受けたキャラをほったまま戦

ってもいいけど、全滅させられちゃシャレにならない。早めにアイテムや魔法で治しておこう。戦闘中にステータス障害が起こると右のようなキャラ表示になるので一目瞭然だ。

●眠り



何ターンか眠りこけて攻撃不能に。攻撃を受ければちゃんと起きるぞ。

●混乱



敵味方の区別ができていないばかりか命令外の行動をとるのでやっかいだぞ。

●毒



戦闘可能だがまっとうくとHPが徐々に減っていく。毒消し草で解毒。

●麻痺



攻撃不能なのは、眠りと同じだが眠りより回復するのに時間がかかる場合が多い。

●凍封じ



武器での攻撃は可能だが、解凍しないと魔法や技は一切使えなくなる。

●石化

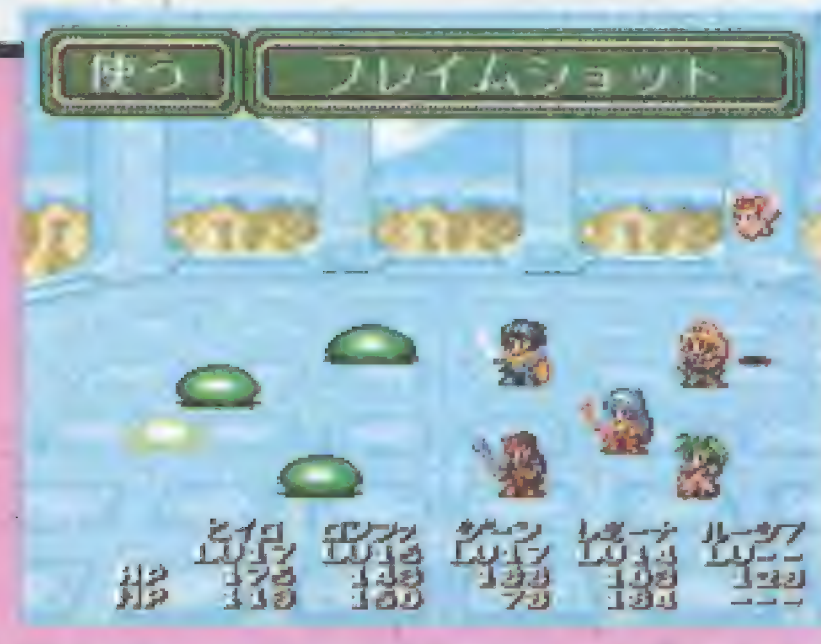
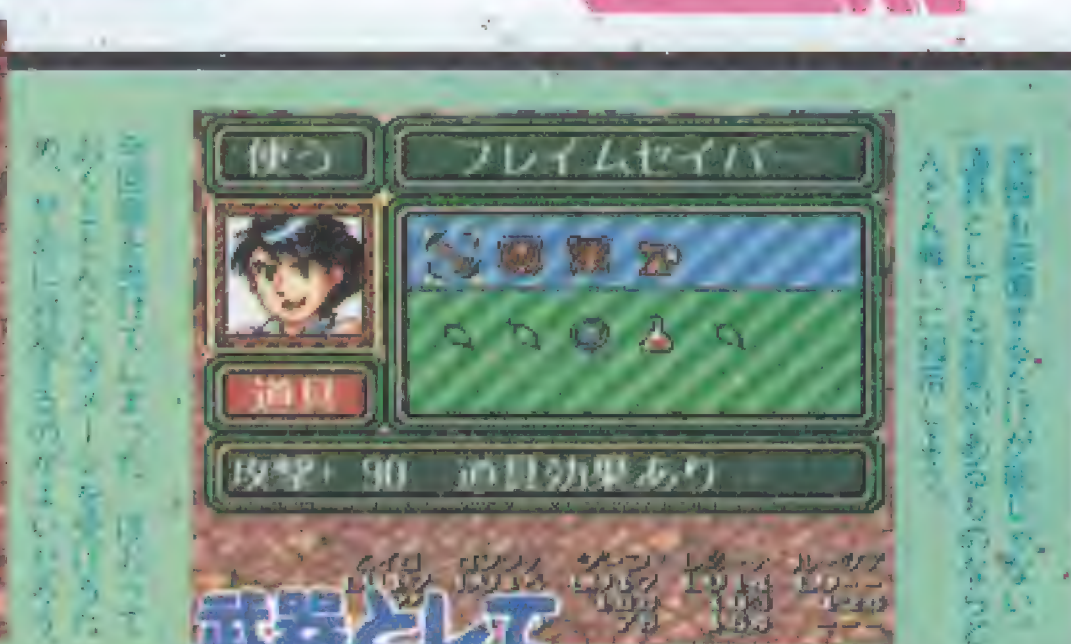


その戦闘中は一切の行動が不能になる。受けつらそうに魔法などで直すぞ。

●暴死



HPが0で、何もできない状態。その戦闘から逃ければ、HP1で復活するぞ。



## ルナIの時には……

ⅠのシステムはⅠの時に比べて、はるかに練り込まれている。画面を見てもわかるとおり、命令コマンドが階層化されて操作性がアップ、魔法もアイコン化されていて選択しやすい。Ⅰではナルコマンドを使わなければ表示されなかったモンスター名とその数も、表示されるようになった。また、新たに付け加えられた作戦コマンドも使い方がいいでは、かなり効果的な戦闘ができそうだし、見えない部分でも、Ⅰで不評だったAI戦闘の思考ルーチンも大幅に強化されている。ストレスのない、しかも自由度の高いシステムに仕上がっているぞ。



## えっ!? 初期ロット版にミニCDがつくってホント?

今回の「LUNARⅡ」はスタッフ一同命と自由時間を削って制作に臨んだものの、リキが入りすぎたためか開発に時間かなりかかってしまった。その結果読者のみなに首が伸びすぎるほどに待たせてしまった。本当にごめんなさい!! でも、その代わりといっはなんだけど、なんと初期出荷版はダブルパッケージの豪華版。しかも、ルーナとレミーナの2人の対談を収録したシングルCDが細

包されているとゆー大特典付きなのだ!! うーん太っ腹! しかも林原さんお歌うゲーム未収録曲もある。だけど、この2人が仲良くおしゃべりだなんて、うるさそう……いやいや楽しそうだな。横山智佐、林原めぐみのファンにとってもうれしいおマケだね。このCDって絶対ルナファンのコレクターズアイテムとなるだろうな。必ず手に入れるために今から予約しに走ろう!





# 4 ルビィが行うコマンドメニューは？



大方の読者の予想どおり「LUNAR I」の時にはナルがやっていた役割を、今回は彼女、ルビィ嬢(?)が行ってくれるぞ。彼女の持ち前の明るさとバイタリティーのせいかナルよりほんのちょっと役目が多そう。彼女の役割は、道具を使ったり、他のキャラの魔法のレベルを上げたり、作戦を記憶したりと意外とタイヘン。ゲー

ムの、セーブ/ロードなども彼女が行ってくれるのだ。その上ルビィは、他のキャラから預かったアイテムを72個まで所持できる。まさに歩く金庫状態だな。うん、小さいながらも誰にも負けないパワー（ヒロへの愛ゆえという話も）を持つ彼女。もちろんモンスターとの戦闘中にも加勢してくれたりもするぞ。ルビィがいてよかったよね。



ルビィが負っている役目は道具、魔法、作戦、システムの4つ。なかなか大変な役割を請負っているのだ。

## 道具

彼女は事前に他キャラから預かったアイテムを移動中に使用することができる。彼女も意外といろんなアイテムを持てるのだ。どこにしょってるんだかとは思うけど……。

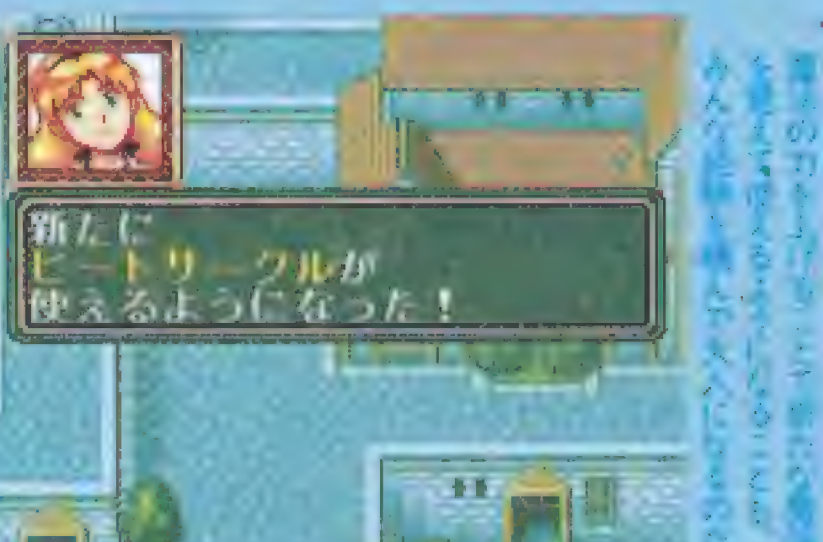


## 魔法

「LUNAR II」の魔法は、ひと味違う。キャラクターは、基本的に技と補助魔法以外は、ほおっておくと覚えない。攻撃魔法を身につけるには、独特の方法が必要となる。そこで登場するのが、この魔力コマンドだ。

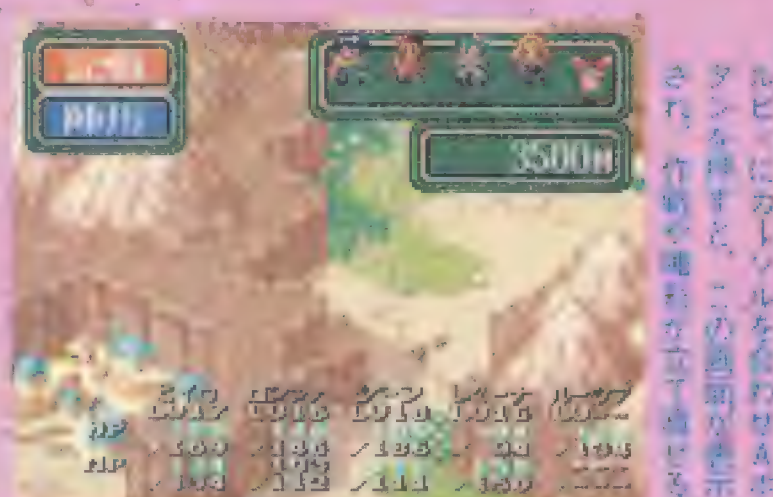


各パーティーキャラクターの魔法レベルを上げたり新しい魔法を覚えるには、戦闘経験によって蓄積されたMポイントを振り分けてより強力な魔法を身につけていくのだ。ちなみに各魔法のレベルは3段階にグラフィックが変化しより強力になっていく。



## 作戦

あらかじめ戦闘方法を登録して戦闘時に使用できるようにしたり、戦闘時のフォーメーションを登録する。キャラクターに合った戦闘方法や位置はここで指定できるのだ。



これでフォーメーションの変更のでき上がり。もうちょっと覚えたいと思ったらやり直しを選んで変更すればいいのだ。



## システム

これは、ロード・セーブを行うコマンドだ。このルビィの操作画面を表示し、システムを選択後、Aボタンを押すことでロードやセーブ画面を呼び出すことができる。ゲームを一時中断したい場合には、必ずセーブするようにしよう。セーブは3箇所までできるぞ。







すっかりオヤジ顔のロンファ。ドカベン  
の岩城にも似てるな、って誰も知らないって…

# LUNAR Special! 5 EXPRESS!

台風来まくりの日本の秋。皆さんのところは大丈夫でしたか?でもその時アーツは修羅場状態。ひょっとして台風のことなんて誰も知らないかも……。

(株)ゲーム アーツ公認



あまりに殺気立ってるアーツ内。今回ばかりはヘタなこと書けないな。あと少し、がんばってね。

## ◀LUNAR-ETERNAL BLUE-設定コレクションVol.8▶

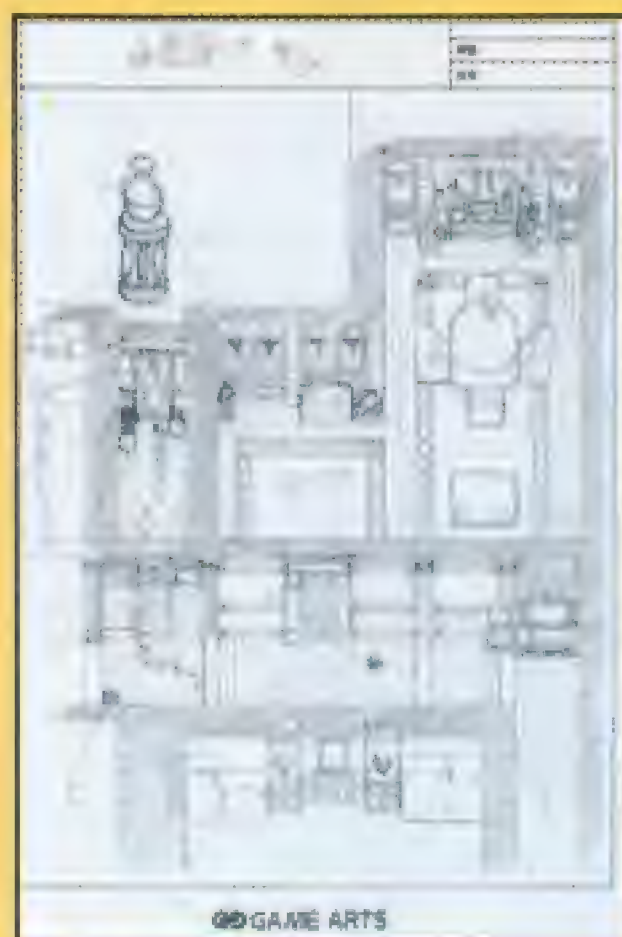
毎度おなじみのこのコーナー、今回もゲーム アーツ秘蔵の設定資料をお届けします。しかし今から考えると、この設定資料を描いている頃はまだ彩色できるくらいには余裕があったんだろうな。今もう1回描いてって言われたら、自殺しそうになったりして……(それくらい今ア

ーツは修羅場ってます、はい)。まあそんな話はさておき、毎回言っているようにこれまで紹介したもののすべてがゲーム中に使われているわけじゃないです。でもきつといくつかは使われているはず。ゲームが手元に届いたら探してみるのも一興じゃないかな。



湖底内部のアイデアのいろいろ。ルビィに探検させるなんて案も

山を行けばやっぱりつり橋が、スリル満点って感じのアイデアだね



幽霊屋敷改訂版。ひなびた豪邸ってやっぱりちょっとビビるよな、雰囲気的にさ。



とある村の裏手の洞窟入口。岩の集まりみたいなところだが実は洞窟が広がっている。

湖底にもやっぱりリモンスタール。ここには門番までいたりして

## LUNAR II 制作日記●1994年5～9月頃(重馬氏談)

ただただシナリオを書いていた。声優さんの2回目の撮りも終わって、アニメデモもひたすら作っているところでした。あと問題点がいっぱい出てきてそれを片づける作業をしていた頃でもありますね。他にはおもちゃショー用のデモを赤司君とかが作っていて、みんなも各々の現場で必死に働いていました。もう、ほんとにひたすら仕事してしまってたというしかない時期ですね。この頃から馬車馬状態が始まって

今までその状態が続いているという。そろそろ周りのスタッフも倒れ始めた時期で。僕も入院したんですよ、急性胆のう炎で。それで医者にダイエットを命じられて今におよぶってヤツです。正直ベットの上で考えましたからね、やっぱり身体が資本だなあって。それ以来健康に気をつけ始めました。あとあったことっていえば島田氏が「MOTHER 2」やってて3日間ぐらい来なかったとか、そんな感じですね。

## ハガキでひと言

★ちょっとお知らせ。直接店に確認したわけではないのですが、いつもメガドラのゲームデモを流しているし、アーツの「うる星やつらディア マイ フレンズ」のデモを流していたこともある店なので、ひょっとしたら「ルナII」のデモも流してくれるかも、と思ったんで一応ハガキを出しました。(東京都)立田理一郎さん  
◆その店は吉祥寺にあるPIW吉祥寺店さんだそうです。さて今回はどうなんでしょうか。

★ルナIの説明書を見たらエインシャントの古代彩乃さんを発見! こんなところにも関わっていたんですね。IIはガンガンのしゃべりとガンガンのアニメを期待しています。(東京都)橋本雅義さん  
◆はい、十分期待に応えてますよん。

## 岩垂徳行氏の



曲のうならん任せてちょ!

ブーケットに行ってきました。蒼い空、蒼い海ははちきれんばかりの輝きを放ち、「エターナル・ブルー」って言葉がびったりの島でしたよ。

ルンルン気分で帰ってきた次の日には、レミーナの歌のレコーディング。林原めぐみさんは、元気

いっぱいなこの曲をほとんど1テイクでOK! さすがですね。途中からオーストラリア帰りの横山智佐さんも現れミニドラマの録音。チョコレート、おいしかったです。

余談ではありますが12月にミュージカルの音楽もやりますので、ぜひ見にきてください。(大忙し)



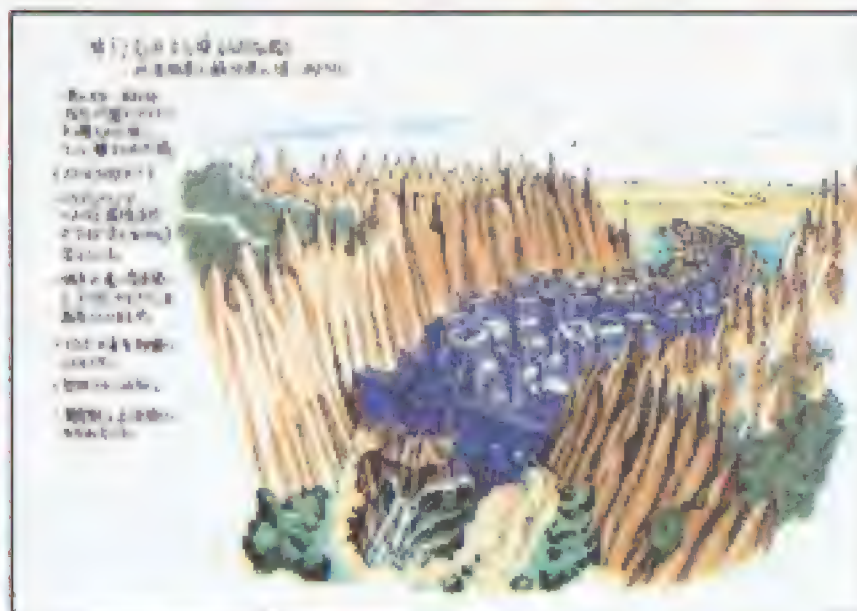
# ◆佐藤肇氏のイラスト大全集Vol.3◆

→砂龍



龍の垂穂だが霊的な存在のものではなく知能も低いのだそう。普段は砂にもぐっているが、時々町に現れては暴れていく。

→ドラゴンの背に建てられた街



死んだかあるいは仮死状態で横たわるドラゴンの背にそって建てられた街。ドラゴンを封印しているという説もある。

今回は龍をモチーフに取り入れたイメージイラスト2点を紹介しよう。“砂龍”は知能も低く破壊的なイメージのある龍だ。土地によっては荒神として信仰し砂龍のなすがままになっているところもあるらしい。一方“ドラゴンの上に建てられた街”は、ドラゴンのエネルギーによって環境条件がさほど良くないのに栄えている街だ。ここは貧民街と上流街に分かれ、城主が魔法使いでドラゴンのエネルギーを悪用しているという噂も。

## ルビィの あたしは何でも知ってるの!

Q:「LUNAR I」に登場するナルと「LUNAR II」に登場するナルになにか深い関係があるのでせうか? (群馬県/ジャイアント・ロボ子さん)

A:「LUNAR I」のナルって、たしかドラゴンマスターのアレス様と一緒に、世界を救うために戦った白竜よねえ。ジョーダン! そんなりっぱな竜とあのナルとか関係あるわけないじゃない! でも、なんか時々すごくきびしそうにしてるのよねえ。なんてかなあ……



Q:サブシナリオは、どれくらいあるのですか? (長野県/石坂英子さん)

A:「LUNAR」の世界って、不思議な遺跡とかダンジョンがいっぱいあるのよね。ヒロってば、ちょっと調子にノリやすいところがあるでしょ。だから、めずらしい遺跡なんかがあると、探検したくなるみたい。本当はルーシアと一緒に先を急がない

といけないのにねえ。

でも、3つも4つも寄り道してたら、マズイと思うんだけど、あたし……

Q:ルビィは本当に赤竜の子供なんですか? (東京都/橋本五太郎)

A:ハイ、そうで〜す! だってえ、あたしって好きな食べ物はオサカナでえ、好きな場所は日当たりのいい縁側。趣味は爪とぎと毛糸玉遊び。あと、ヒロにのどをゴロゴロさすってもらうのも大好きなの。ね、リッチな竜でしょ。(ロンファ「どこから見ても立派なネコじゃね〜か……」)

Q:重馬さんはなぜ、ダイエットを始めたんですか? (神奈川県/小田島礼子さん)

A:お嫁さんをもらうため、だったりしてえ(笑)。キャッ、ごめんさ〜い。ホントは「LUNAR II」の制作中に入院しちゃって、ベッドの上で「この商売、身体が資本!」って気がついたんだってさ。今さらって気もするけどねえ。



ドット絵/TANちゃん

## 今月の島田氏の独白

「LUNAR II」での担当は、前作の問題点を解消することです。具体的には、ウィンドウ表示、操作関連、魔法設定、モンスター設定などを担当しました。

一番変更力を入れたのは、戦闘についてです。敵と味方が動き回って戦う点を生かすために、敵キャラ、魔法効果なども“動き”を重視しました。「派手に動く!」……これが「LUNAR II」の戦闘の醍醐味です。それから、敵の待機パターンから戦略を考える戦闘システムは、今までにない緊張感のある戦闘になったと思います。

最後に戦闘時のアドバイスを。敵の特殊攻撃を先読みして、かわす方法、ダメージを最小限に押さえる方法を考えてみてください。特にボス戦では重要です。

## ●今月のこの一枚●

今月はキャラ投票のせいもあってイメージイラストってのは少なかったな。でもみんな心の中ではルナIIに対するイメージが膨れ上がってるんだと思うけど。いよいよ来月でラスト、力作求む!!

→村瀬文乃さん(長崎県)



ヒロはルナIIを助けて、ルナIIを助けて、ルナIIを助けて……

→龍斎剣さん(宮城県)



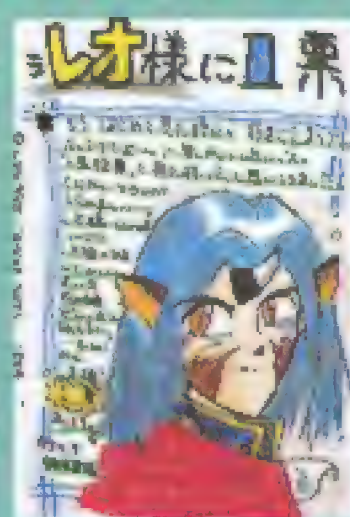
ルナIIはルナIIを助けて、ルナIIを助けて……

## キャラ投票中間発表2

→桜その江さん(神奈川県)



→神月美穂さん(千葉県)



先月レミーナとナルがダントツ人気と書いたせいかもしれないが、ここへ来て急にその他のキャラが巻き返し始めた。こうなるとどう結果が転ぶかわからない。レミーナとナルの一騎討ちか、ダークホースの当選か? 結果は次号!

## 今月の宮路社長のお言葉……Vol.10

プレイ時間は50時間はいくとも思いますが。最短の人で30数時間ってのもありえるかもしれない。遅い人だと60時間くらいだと思います。ただ単にレベルアップとかで何十時間もすごすんじゃなく、イベントがずーっと続いている

んで緊張感のないところはないですね。一応寄り道もできるようになっていきます。だから、いろいろな楽しみ方ができるという感じですね。今回戦闘がしっかりしているから、2、3回ってやり込むこともできますよ。



## コーナー終了のお知らせ

長い間ご愛読くださってありがとうございました。いよいよゲーム発売というわけでこのコーナーも来月で終了とあいになりました。でも!! まだ窪岡氏選定イラスト大賞が残ってるぞ! まだ間に合う、最後の力を振り絞ってイラストを描くんか! それでは皆さん、さよなら〜。愛してるぞ〜!

## おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103東京都中央区日本橋浜町3-34-3 BEEP/メガドライブ LUNAR EXPRESS/ 係まで。最後のひと言を心からお待ちしておりますよ。



★遂に全貌を現した驚異の次世代機

セガサターン

SEGA SATURN

WELCOME TO THE NEXT LEVEL  
HIGHT PERFORMANCE ENTERTAINMENT SYSTEM

いよいよ  
本格始動!

11月15日までの限定予約販売価格

定価 ¥44,800 のところ

常識破りの **¥39,800**

先着  
100名様



## 採算度外視プラスワン

メガドライブ本体 お好みソフトプラスワン

定価12,800円 ..... **8,800円**  
(いずれか一本)

- ガンスターヒーローズ/アクション
- ぶよぶよ/パズル
- ストIIダッシュプラス/アクション
- アイラブミッキー&ドナルド/アクション

メガCD本体 お好みソフトプラスワン

定価29,800円 ..... **17,800円**  
(いずれか一本)

- ぎゅわんぶらあ自己中心派2/麻雀
- 夢見館の物語/アドベンチャー
- ロードス島戦記/シュミレーション
- ナイトトラップ/アドベンチャー

SUPER  
32X

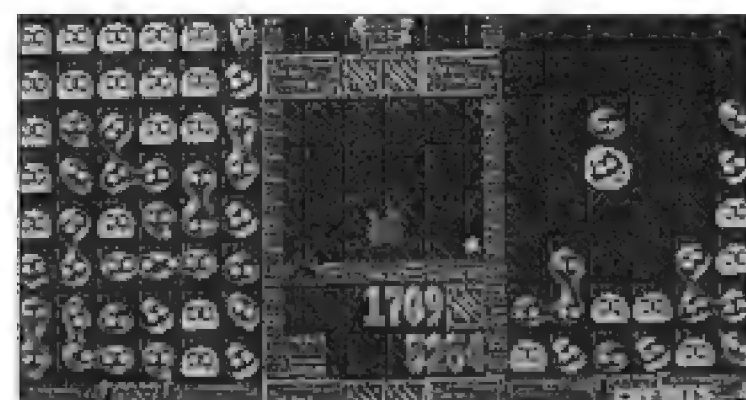
UP GRADE BOOSTER FOR MD

11月26日までの限定予約販売価格

定価  
¥16,800 のところ

常識破りの **¥14,800**

先着  
100名様



ぶよぶよ通(2)

定価6,800円/PZG  
MD/11月発売予定

**4,500円**

▶今回もメガドラが移植一番のりでファンは狂喜乱舞状態になっているのは間違いなしですが、心の中に何かいようのない「もやもや」があることでしょう。そう、前作は4,800円という低価格を実現する為、音声の一部等をカットし容量を詰めたのです。しかし今度こそ、コンパイルなら必ずやってくれるはず(?)と固く信じ、内部からの反発をもねじふせてこの低価格を実現しました。



サムライスピリッツ

定価8,800円/ACG  
MD/11月18日発売予定

**5,980円**

▶格闘ゲームの中では異色の剣劇アクションとして名を馳せたサムライスピリッツがいよいよ参上。あの巨大忍者が削除されちょっぴり寂しいですが、そのお陰でキャラクターの大きさは多機種よりもかなり大きいです。SE・ボイス関係もかなりの気合を感じますし、PCMをフルに使った音楽も本物にはかないませんが、かなり頑張っていますよ。ささ、貴殿も「いざ尋常に」勝負しなさんか。



アフターハルマゲドン外伝

定価7,800円/RPG  
CD/11月11日発売予定

**5,460円**

▶強烈なインパクトでパソコンゲーム界に旋風を巻き起こした「ラストハルマゲドン」。その続編がメガCDに降臨します。崩壊後の世界では強靱な身体と特殊な能力をあわせ持つモンスターが地上の支配者であり、心も体もひ弱な人間は彼等の家畜に過ぎない...何か身につまされる設定ですが、それがこのゲームの魅力。さあ、あなたもモンスターになり、家畜である人間を喰らって限りなく成長しましょう!



魔導物語III〜究極女王様〜

定価5,500円/RPG  
GG/11月発売予定

**3,800円**

▶ゲームギアが喋ってしまう驚異のマジカルシステム搭載のRPG第3弾登場!暗くて狭くて寒いイメージの強い3Dダンジョンものの中で、このシリーズは明るく楽しくサクサクと遊べるのが特徴です。まさに初心者からヘヴィユーザーまで安心して楽しめるゲームですよ。魔導ファンはゲームを買ったら必ずアンケートハガキに「最新版も出して」と書いておこう!願いはきっと叶うはず。

- ① ヤマト運輸で大安心かつ超迅速に配達します。
- ② ご予約はお早く。早い人には得があるかも...
- ③ 詳しい当店の在庫リストも用意しています。
- ④ PS/3DO/NCDなどの予約もOKです。

★特別期間サービス★  
日本全国どこでも送料+手数料込み

**980円**

(何本頼まれても、追加料金は一切ありません)  
11月1日~11月30日まで

【南片江店】福岡市城南区南片江2-27-18 ブライトマンション1F

まずはお電話: **092(865)2009**

【香椎店】092(673)0468 福岡市東区千早5-20-1

【大橋店】092(562)6425 福岡市南区大橋2-14-18 森山ビル1F

ファミコンショップ

**Bull's Eye**  
ブルズ・アイ

受付時間: 朝10時から夜8時まで / 定休日: 毎月第1・第3火曜日 (☆価格は税別です(一部特典分を除く))



12・7 ON SALE

THE HEDGEHOG  
SONIC  
REMIX

ソニックの日本公式アルバム第一弾「ソニック&ナックルズ」に続き、「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」のBGMをモチーフにしたリミックスアルバムが、12月にリリースされることにノ

斬新なアプローチ再び  
再構築されたソニック

テクノハウスとファンキーなサウンドの競合という、そのあまりにも斬新なアプローチゆえ、ファンに賛否両論を巻き起こした「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」(以下ソニックCD)のBGM。ソフト発売から2年を経た今、その原曲に大幅なリミックス、リアレンジをほどこし、新曲も収録したコラボレーション・アルバムがリリースされようとしている。ソニック・ミュージックの異端的存在が、リミックスというこれまた音楽の正道をはずれた形でアルバム化されるということは何を意味するのか? 「ソニックCD」の音楽チームのひとりであり、アルバムにも全面参加しているセガ・デジタルメディア制作部のH氏に伺った。

(文/構成: 戸塚井一)

○

——個人事で恐縮ですけど、私、「ソニックCD」はゲームソフト以上に音楽用CDとして愛用してるんですよ。メロディーが情緒的だし、テクノ風の味つけもハードコア一歩手前で抑えられているところが、とても聴き易いんですよ。ただ、1曲がとても短いので、そのへんが残念かなど。原曲はもっと長いんですか?

H いえ、あれがそのまま原曲です。いくらメガCDでも、曲数が多いと容量も考えなきゃいけないんです。最初から1つのBGMを1分から1分半という目安で作るようにしました。

——では今回のリミックスでは、1分半以内で収まりきらなかったそれぞれの曲のアイデアが盛り込まれているってことですか?

H そういう考え方よりも「ソニックCD」の曲そのものの考え方を、違った形でさらにステップアップしたというか、同じコンセプトでまた違うものを作ってやろう

という発想ですね。ですから特に「あのステージの曲がこうなった」というのはなくて、モチーフを新たに再構築するという気持ちでまとめていきました。

——「ソニックCD」が発売されたのは2年前ですが、曲は確かに当時流行の音楽——ジュリアナ系テクノなどを意識した作りになってますしね。それを今さらまったく同じ形態で出しても……ということですか?

H ええ。まあ当時は社内の戦略的な意味合いもあって、主流の音楽の手法をとったという面もありますからね。ただ全部が全部そういうわけではなく、僕が個人的にハウスとかヒップ・ホップとかサンプリング音楽などの考え方に關して肯定的だったので、ちょうど良かったというのがあります。

——なるほど。それにしても「ソニックのゲーム音楽」としてこのようなスタイルを受け取った当時のユーザーは、それまで(ソニック1、2)の流れとかなり違うので。結構とまどってましたよね。H これは1つの提案だと思ってます。もちろんそういった提案もまったく無責任なものというわけではなく、「ソニックCD」のプロジェクト自体の考えというのが一番根本にありましたからね。どうい

うスタイルでいくか、という部分で。「ソニックCD」の存在自体が前2作とちょっと離れてるといとか、世界観の解釈のしかたに違う部分がありましたし。

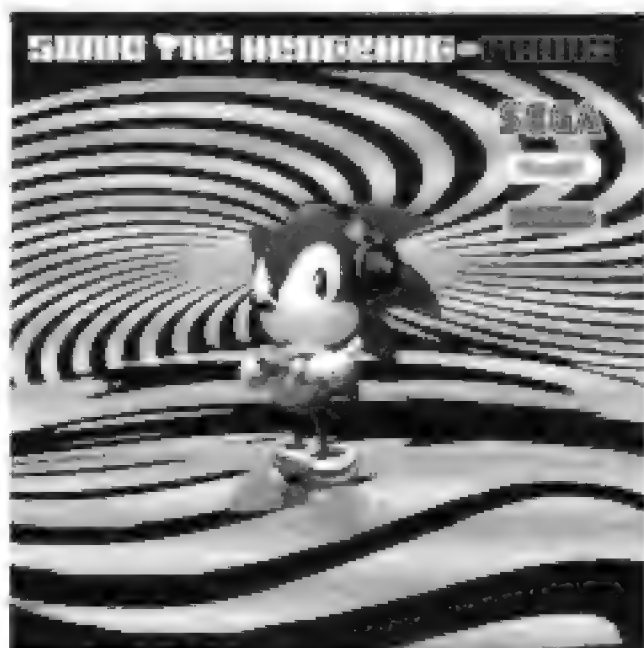
——では、今回のアルバム全体としてのイメージは、どんなセンを狙ったんでしょうか。プレイヤー層も大いに意識されているんでしょうか?

H 僕らはソニックが受け入れられている層は、一般的にいうゲームマニ

アより趣味が広い人であったり、女性であったりと、そういうふう捉えています。そういったイメージを逆手に取って出してみようというのが、アルバムコンセプトの基本なんです。

——このアルバムには作詞した曲が2曲あるとのことですが、どのような位置づけなんですか? H 1曲目の「LOVE YOU SONIC」は、歌詞も含めて、エミーの存在をイメージとして膨らませてみました。歌詞の設定としてはまずエミーとソニックがいて、もうひとり第三者的な人物がいるわけです。エミーはソニックに恋してる。ところが当のソニックは無関心。まあ気づいてあげなさいよ、と。最後の曲は僕が作曲したものではないのですが、こちらもしっかりのイメージ的なものです。——リミックス曲のあちこちに「ソニックCD」の曲のフレーズが登場しますが、それらの使い方や取捨選択に何か意図的なものはあるんでしょうか?

H 特に決まりは設けていません。それぞれのフレーズはメロディー的に扱われてる場合もあるし、もっと伏線的な使われ方をしているものもあります。そういう意味では「ソニックCD」をプレイした人は、宝探しの聴き方ができますね。



Love you "Sonic" (NEW SONG)  
Techno power mix  
Dr. "Gigglymen"  
Brand-new World  
#8th SPACE  
Miracle ~Blue Little Planet~  
When we reach for you-Could it be right  
Sonic Stream (NEW SONG)

アルファミュージック  
12.7発売/2,500円



# ANCIENT PARK

エインシャントパーク

VOL.2

ANCIENT

EDITED BY ANCIENT

暦の上では季節は晩秋、最近めっきり冷え込んできてますが、皆様お元気？ 風邪などひかないように、暖かくしてゲームをしましょうね。(案内人・J)



初期のデザイン

## メイキング・オブ・トア

期待を裏切らないデキばえの「ストーリーオブトア」。暮れの発売まであとちょっと待っててね。…でも、どうしても待ちきれないって人達のために、こっそりと「トア」の裏話を教えましょう！

### ●実は主人公は鉦夫だった!?

実はこの主人公、初期企画段階では、王子様でも何でも無い、ただのバンピー。しかもバイトで鉦夫さんやってる一漁師にすぎませんでした。マジに。

それが、はっと気づくと今では立派な王子様で第一王位継承者。…あいかわらず、やってることは鉦夫と大差ないけど(遺跡発掘とか)。

…そういえば、某グラフィッカーは「鉦夫が主人公。すげーカッコいい!!」なんてコト言ってたけど…どこまで本気だったのか…

### ●実は主人公は猫のぬいぐるみだった!?

主人公のネーミングにも苦労させられました。…なかなか決まらなくて。全開発者が4つずつ候補を考えて出してみただけで、やっぱり決まらない。でもおもちゃショー用のROMの締切は迫ってきている。でも決まらない…ってんで、切羽詰まって自分の猫のぬいぐるみの名前つけて提出しちゃった奴は、何を隠そう、この私です。(J)

### ●実は「トア」は神頼みゲームである!?

この「トア」開発前に、スタッフ全員で富士浅間神社に神頼みをお願いしてきました。そして、元旦にはエインシャント影の黒幕(古代祐三兄の二母堂様である)社長御自らが富士山頂の奥宮まで登山、ご祈願されてきた、ありがたいゲームなのです。

…ちょっと苦しいかな。

まあ、今だから話せる裏話ってヤツ? ですが、面白い話はまだまだいくらでもたたけば出てくるんだけど(って、余罪があるわけではナイぞ)、試面も尽きたし、また今度ね。

ごはん ありがとう



キミもいじろさがそう!!

## ベア・ナックルⅢのCDを聴いてくれた皆様アリガト

今までCDが出る度に、レコード会社へ熱心にアンケートハガキを送り続けてくれるファンの皆様は、この場を借りてメッセージを。岐阜県A君(12)。古代祐三兄がその歳でわかるとはスゴイって。千葉県同じくA君(18)。いつもファンレターありがとう。その他のファンの皆様、本当に「ありがとう」。祐三兄は「当初、「マニャック」かなと思っていたが、みんなが冷静に受け入れてくれたので、次回はもっと過激にいけない」と申しております。

さて、作品を作る時、祐三兄が常に心にかけているのは、いつでも新しい試みに挑戦していくこと。

どんなに前作が評価されても、自分の中

では過去の仕事を否定して、新しい「何か」を発見しようと前進する。同じ路線で作曲することは古代祐三兄には楽なこと。でも、それは自分にとっては許し難いことなのだ。耳が痛いヒト、いるでしょ?

今回の「ベアⅢ」でも、ある大きな実験を試みているそうなんだけど。

今の段階でその種明かしをするわけにはいかないけれど祐三兄がやろうとしていることが完全なものとなった時、自ずと明らかになるという話。ちゃんと覚えといてね。

自分の歩みに、みんながちゃんとついてきてくれるって事実が、祐三兄を励まし、さらに前進する原動力ともなっているのだ! ガンガンついてくるように!

## かみひこ 天声一言

このゲームは、「ストーリーオブトア」ですが、ひょっとすると「アクションオブトア」なのかなー、と思う今日この頃。

アイテムをすべて探したり、タイムアタックチャレンジしたり、敵をなるべく殺傷しない……など、遊び方も満載。みんなも指にタコ作るー!! (古代彩乃)

## お・わ・び

おわびです。すみません。ごめんなさい。申し訳ありません。お許し下さい……etc. 先月の有賀君の4コマ内に

「11月発売(予)」とあったんだけど、あれは間違いです。「トア」は今年の暮れ、12月発売です。恐ろしいやっぴごめんなさい。

## おハガキ募集中!

案内人・Jは皆様からのおハガキを求めています。イラスト、昔の作品に対する質問、「トア」についての質問でも可。その他、いろいろ、おハガキ待ってます。

## あてさき

〒103 東京都中央区  
日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク  
BEEP/ メガドライブ編集部  
「エインシャントパーク」係

## J's Room

皆様1ヵ月ぶり。ここは先月からエインシャントパークを担当してます、案内人・Jの部屋。イフリースをラップ51秒02で駆る(この謎が知りたければ「トア」をプレイすべし)。射手座の三碧木星人。ちなみに誕生日は12月1日。…いえ別に深い意味はナイので…ま、詳しいことはそのうちに……

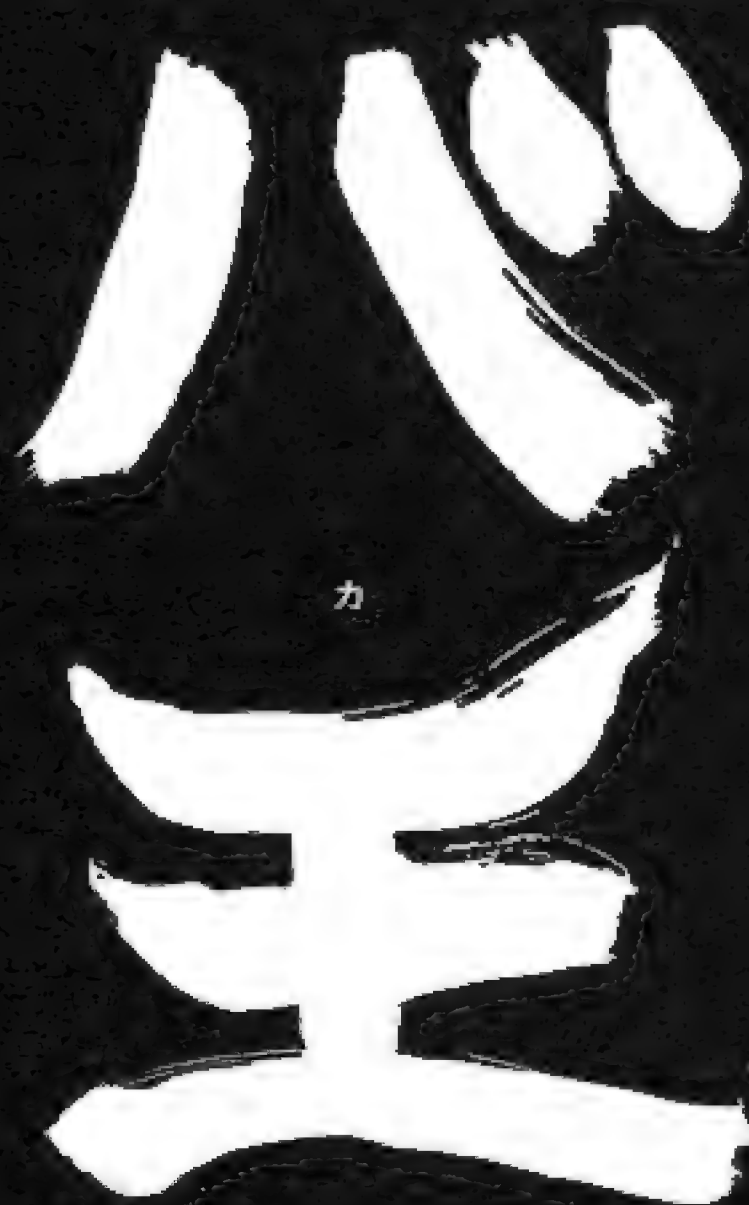
さて、「トア」も発売まであと1ヵ月

ちょいとなりました。それはもう、スゴイですよ。何がスゴイかって、あなた。絵も音もシステムもスゴイに決まっています!

でも、私個人が「ス、スゲエ!」と思ったのは、自他ともに認めるアクション音痴(?)なこの私がちゃんとクリアできちゃったってのがスゴすぎる! 精霊の助けが大きかったけど。アクション苦手な女の子も絶対クリアできると、思うんだけどな。



## ポールTOフィニッシュ



題字：珍宝慰問客

ORIGINAL CONCEPT BY 胡散苦奇



### アンビノ教授 の ハイソゲーマー 養成講座

皆さんこんにちは。  
私が生活の句読点、

「100万円クイズハンター」司会の柳生博です。今日のジャンルはSHI。タイトルは「パノラマコットン」でどうぞ。●アイテムは基本的にコットンに向かってくるので、待っていれば取りやすいぞ。●敵を撃つ時は、相手を追いかけると移動先で予測射撃だ。●アーケード版と同じく、ティータイムでお茶を1つも取らないとスペシャルボーナスが入るぞ。

## 魂 の本



日頃、綿切に追われ広告クライアントに気を遣い(ホンのちょっとだけ)、日々脳味噌トトロ状態になっている編集の身にとってQUICK JAPANは、よよいの良いた。TVや新聞が取りこぼした「街の声」を本当に自分が興味あるものだけにこだわって作っていく姿勢は、忘れかけてた本作りのときめきを思い出させてくれるかも。というわけで結構好き!

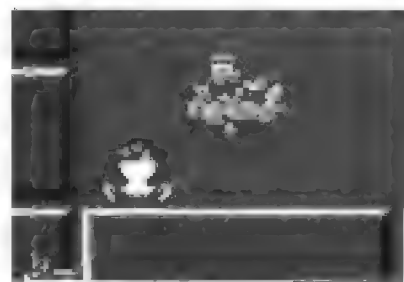
### 今月のバ○王ポーズ



なんとこの女王様のごときおみ足は、BEメガスタッフの男性のもの(ウゲ〜)。PI35を見て当てよう。いやん、バ○ノ

ダ〜レだっ

### ◆GG版ジェームスボンⅡ(海外版)



ジェネシス(MD版もあり)の同名作品をGG移植したもの。日本での発売予定はない。

EAの真性バ○ゲ「ジェームスボンⅡ」と聞いて、私の脳裏にまっ先に浮かぶのが、あの「ロイヤルウェディング記念」仕様のパッケージだ。買った者には説明不用と思うが、あの帯の文句はなかなかイッチャってた。

私はMDソフトコレクションが130本を越えてしまい、置き場に困るのでパッケージのプラスチック部分は捨てているが、これには歴史的価値を感じたため、当時のまま保存している。あと、もう1つ思い出深いのが、当時EAピクチャーが販促



佐々木KAFいち

俺のうまさうな鱈はお刺身で喰おう

用(?)わざわざ作った「タラおつまみ」である。中身は平凡なタラの干ものなのだが、ちゃんとポンドのイラストを使用したラベルが貼ってあったのには大笑いさせられた。前置きが長くなったが、このGG版は、そのMD版をかなり忠実に移植(どちらも4メガノ)してあり、バ○ゲ愛好家の私の貴重なコレクションとなってくれた。おまけに無敵の裏技まで同じなのは感動すら覚える。関係ないが、あちらではGG版「ロードラッシュ」もあるらしい。ああ、海外市場がうらやましい。



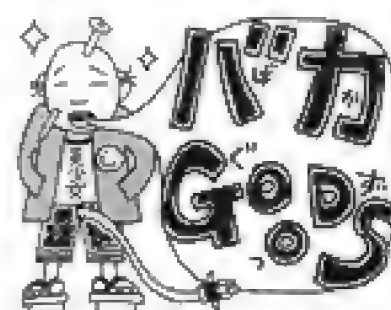
あのメッセージはないが、コンティニュー画面にいたるまで完璧

## 日本チャンプのハチマキで 君も今日から高橋名人だ!



増長して鼻もボールも高々なロンドン小林

去る10月、国内のソニック&ナックルズ大会に出場し、ちゃっかり日本一になったばかりか、アメリカの決勝戦で世界4位になったロンドン小林が、バ○王読者にビッグプレゼントノ。なんと当時本人が使ったハチマキを1名にあげちゃうぞ。希望者は、どれほどハチマキがほしいかをハガキに書いて「バ○王」係あてに送ろう。メ切は今月の20日必着だ。



## 人類叡知の 結晶の賜 スピノップシリーズ



海外にはゲームに限らずバ○なもの日本とは比較にならないほどあふれている。この「スピノップキャンディ」も、その中の典型的なバ○グッズだ。これは握りの内部にモーターと電池が内蔵されており、ボタンを押すと口に含んだアメ玉が回転して自動的になめられるという、ジョーク好きなアメリカ人らしい画期的発明なのだ!

日本ではタカラが販売しているこの商品は、なんと姉妹品に2又の「ダブルポップキャンディ」もある(しかも電動と手動の2バージョン)。せっかくだから編集部で試用してみました。げげ。



## 夏の夜を彩るバ○花火

### ●連獅子40

夏に鴨川へ行った時に見つけたこの花火、どっかで見たことあると思ったら「魔王連獅子」にソックリ。その名も連獅子40。でも花火としてはへボかったです。ハイ。



パッケージと比較すると、いかに似ているかわかりますね。

### ●九○姫もどきのパッケージ



こちらの花火はいわゆる「ドラゴン」と中身は変わんないようです。

同じく鴨川で発見したコレは、どうやら九月○のパクリみたいです。ノリは、駄菓子屋とかで売っている「うまい棒」の、ヒゲなしニセドラえもんと同じっすか? いやはや……。

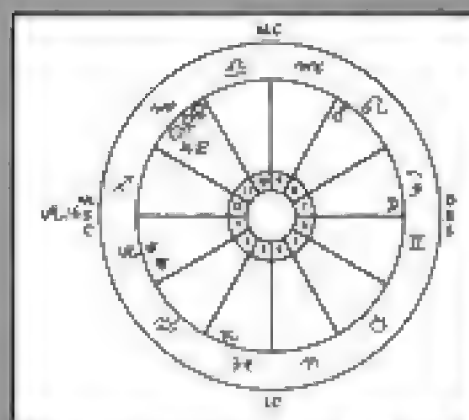
### 驚異の 占星術!

## ホントは、11月22日生まれだった セガサターン様の運勢を占う!!

さて、先月号では○の予想が外れ、18日で占ってしまいましたが、発売日が正式に11月22日に決定されたサターンを私ルナ・ペルラが再度、占ってみましょう。発売日の変更が、あまり大きくないため、基本的な性質は変わってきません。いわゆる星座は「さそり座」のまま。しかし、この意味が強調され、マニア向けのハードとなる傾向がより強く打ち出されてくるでしょう。

太陽は11宮、それも1つの宮に惑星が集中する「マジヨリティ」を形成しているため、マニアの間で口コミで評判が良くなるようなソフトが人気を呼ぶでしょう。浮き沈みが激しく、先の読めないハードだけに、柔軟な広告・宣伝戦略が必要となってくるでしょう。

ホロスコープを全体的に見ていくと、発売直後のソフトのラインナップで勝負が分かります。今年・来年と土星の影響を受けるため、乗り越えなければならぬハードルは多くなりそう。また、海王星と天王星が同じ宮に入っています。これは171年に1回しか見られない現象。無限の可能性を生かすか殺すかは販売戦略にかかってきそうです。

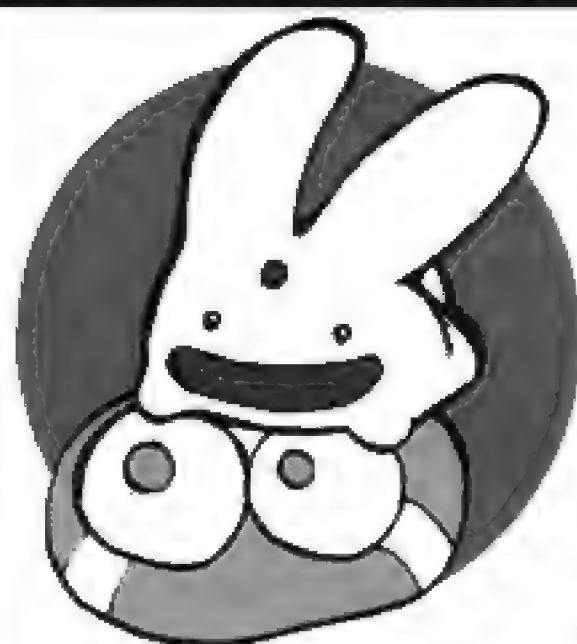


ハードの高性能を生かすには、ユーザーとのコミュニケーションが重要です。

## よりぬき編集後記

●ジョイボリスって金にかかるけど、テイルス大好きッコの私にゃあ、ソニックグッズの店はパラダイスですぜ。できれば、ナックルズのグッズも出してほしいね。(KAFいち)  
●青山のMIXはいい。心が和む。何てったってこの前、ココに来てた女の口に18に間違われちゃったからなー。と喜ぶ23歳A型。(いいいち)  
●サターンのTVCMはおバ○でよいまさかね〜サターンを土星人が作ったとは…こりゃセガ社内にも土星人が紛れ込んでるかもしれん。(K)  
●先月号に登場した、ずんずんA子ちゃんから当編集部へ抗議が寄せられましたが、無視しました。わはは。(バ○王編集部)





# のーコネタイムズ

## NÔKONE TIMES

Vol.19 11月8日 火曜日  
1994年(平成6年)

株式会社 コンパイル

のーみそコネコネ

COMPILE



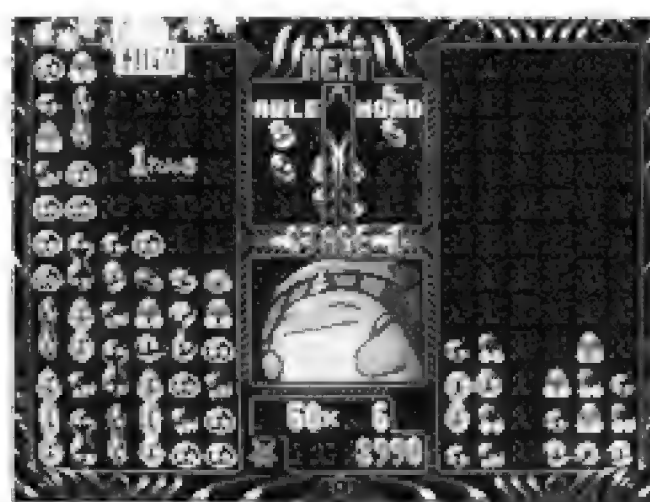
ASTY DAICHISEIMEI BLD. 1-7  
KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.  
編集協力: BEEP/ MEGADRIE



## ぶよ通旋風! GG、MDに直撃!

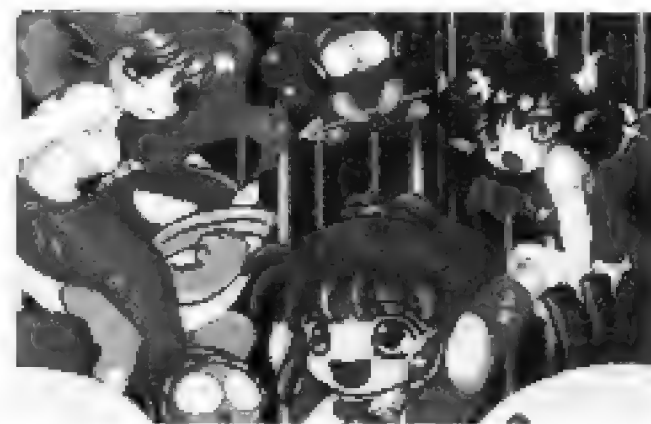
はっはっはっ、水無月だ。もうあと53日で今年も終わりだな。ちょっと気を抜くと、あっという間に数カ月なんて過ぎちゃうから、時に流されないように生きていこうぜ……って、ここにもう流されてる奴がいるけどな(笑)。

さて、アーケード版の「ぶよ通(2)」が出て間もないが、GG版とMD版の「ぶよ通」がついに登場だぜい。基本的にはアーケードの移植なんだが、それぞれに特色のあるモードが追加されているぞ。GG版には通信対戦機能はもちろんついているが、なんとGGがあ



と2人を担当する4人対戦モードもついているんだ。画面のクオリティも、ぶよぶよの時とは比較にならないほどいいぞ。さてMD版はというと、こっちはパワーアップしてるのだ。一番うれしいのは、キャラクターボイスが全部入っていることかな。これで「ばよえ

〜ん」まで、しっかり聞けるぞ。音質が少し下がっているが、そこらへんは御愛嬌ってことでかんべんしてくれい。対戦モードも、アーケードより増えたし、自分でルールを作ることまでできるようになっているぞ。おじゃまぶよの降る得点や、何個つながったら連鎖するかななどを自由に設定できるんだ。待ち遠しい発売日はMD版12月2日、GG版12月9日発売予定だ。あと22日ほど辛抱せよ!



## 今月のアンケート

今月のアンケートは、「ぶよ通の感想はどうでしたか?」です。送り先は、下記の住所「合い言葉は猫耳娘」係までお送りください。

もちろん、このページへのご意見や感想ももらえるとうれしいぞ。あ、合い言葉の意味が知りたい人は、コンクラ地下版を見れば少しわかるかもしれないぞ。それじゃ、また来月までさらばだ。

## 「ぶよぶよ通への道」BEメカにて連載決定!……との噂(大ウソ)



## 広島銘菓 ふよまん 発売決定!

四四四四



広島の新しい味を  
コンパイルからお届けします  
贈り物にも手軽で最適  
忘れられない不思議な味  
ふよまんは12月3日より  
発売いたします。詳しい内容については、下記の住所までお問い合わせください。

## 投稿ポイント発表!

毎月、のーコネタイムズに投稿ありがとな。今回は、みんなのポイントを発表だ/でも1、2ポイントの人達はパスさせてくれい(200人以上いるんで)。ポイントは10月4日現在の値です。

- [52P] 神月るる
- [46P] ああッアルルさまッ
- [44P] きりま
- [37P] 三剣鈴
- [34P] 大塚理恵
- [33P] 渡達也
- [29P] ぎずも

- [23P] 桃木相知
- [21P] 合格したぞイエーイ、カメケン、文月咲羅、久慈涼月、麻乃みあ
- [20P] 桃源郷
- [19P] 今年も受験生
- [17P] 草薙御先、マリベ
- [16P] 如月龍牙
- [15P] にゃこた、猫月
- [14P] 大塚屋兎
- [13P] きりんご、エリオス
- [12P] 橋和貴、みっちえ、安堂一意
- [11P] なんとスキスキ、明砂日、びよびよ

- [10P] 黒魔術士、下澤あゆみ、海色真珠、難波弘竜、おこさまランチ
- [9P] 刹那女神
- [8P] 此花咲夜、Mrキングスライム、城津時人、小針芳行
- [7P] 栃木隆道、激烈硫黄玉、愚者M
- [6P] 中久Q、八百八町夢楽器、輝聖羅、笛吹和彦、Sa★Hizka
- [5P] 小熊正規、もりたとおる、Gハンター、上原慎也、野口直裕、泉川秀雄

- [4P] 太鼓腹木下、ちーちゃん、御玉杓子、長澤義法、桜井安達、ロボ、綾原そぼ
- [3P] しろがね丈、長谷川製方、榎修作、東武志、アビビ、牟田賢太郎、ZIZAS、マリーウェザー、飯塚昭博、西村武紘、赤木健治、島田理佐、バザールで日本猿、三池隆史、AL・マクガイバー、小杉一良、池田直樹、平田三麗、小坂昇平、小川雅史、かよちゃん



## ジャムおじさんの



## 熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

ついにセガサターンとプレイステーションの発売日も決まり、次世代機戦争の第1ラウンドが始まるね。今回は、そんな中での中小“ソフトハウス”の存在について考えるよ。

【今回の質問】よくゲーム雑誌を見ていると、製作は○○○○なのに、販売はセガなんて例が見られますが、どうしてこんなことが起こるのかイマイチわかりません。それと発売直前のセガサターンとプレイステーションは、どちらが有利かジャムおじさんの意見を聞きたいです。(京都府・長野県・17歳)

## ソフトハウスとソフトメーカーの違い

先月は、任天堂などのハードメーカーは、主にサードパーティーからのソフト“製造委託費”で高収益を得ているっていう話をしたけど、逆に言うと、ソフトを作るメーカー側からすると、そんなハードメーカー主導の状況でゲームソフトを作っても、ちゃんと利益が上がるの? っていう素朴な疑問が出てくるよね。

実際、ゲームソフトを作るのには、膨大な金額のお金が必要だ。例えば、スーパーファミコンのソフトを作ろうとする場合、先月の話で概算すると、ソフト1本当たり3千円ほどの“製造委託費”を任天堂に前金で支払うとすれば、5万本出荷するとなれば、なんと1億5千万円の現金が製造の段階だけで必要になってしまう。



セガはサターンに50億円の広告費を、スクウェアは7億円の広告費を「クロノ・トリガー」に投入するという。ちなみに雑誌1ページの広告費は50~100万円もかかるんだ。ゲームを売るのには、なにかとお金がかかるのだ。



題字…戸塚典策斎

もちろん、ここに至るまでは、ゲームの製作で約1年もかかるし、その間の社員に払うお給料だって必要だ。しかも、ゲームを売りに出す段階になれば、雑誌やテレビに広告を出したりするお金も必要になってくる。で、いざ売りに出す段階になって、それがちゃんと売れば、かかったお金も回収できるんだけど、さっぱり売れないなんてことになると、そこまでかかった莫大なお金が水の泡にもなりかねない……というわけだ。ここまで見ると、毎月山のように市場に出てくるゲームソフトというものは、そんじょそこらの中小企業には、とても手が出せないリスク(危険性の高い)な商売だということがわかるね。

で、ここで長野君の質問に戻るわけだけど、ソフトを作るメーカーには、こうした理由から2~3種類の形が存在しているんだ。すなわち、ゲームを作る技術力はあるんだけど、社員は10人程度の中小企業で、とても億単位の資金を動かす力はない“ソフトハウス”と呼ばれるものが1つ。逆に自社でソフトの開発をするような力もあって、それを自らの力で販売する資金もあるような、大手“ソフトメーカー”と呼ばれるものが

もう1つだ。後者のほうは、具体的に言うと、カプコン、コナミ、タイトー、ナムコなんておなじみの名前が出てくるし、前者の“ソフトハウス”のほうは、ソフト作りでは定評はあって、ゲームファンには、名前もよく知られているんだけど、ソフトを販売する場合には大手企業(他業種も含む)がそれを買って取って発売する形をとっているというわけだ。

何はともあれ、中小“ソフトハウス”が、自社で販売も担当できるほど資本力に潤って、“ソフトメーカー”へと転身するのは、非常に困難なのが実状だ。これは現在の任天堂に代表されるように、ソフトの製造委託費が、非常に高いことが、その大きな障害となっているわけだが、これが次世代機市場になって、製造費の安い状況が生まれてくれば、そうした中小“ソフトハウス”が“ソフトメーカー”に転身できるチャンスは増えるかもしれない。



多くの中小ソフトハウスはおもちゃメーカーなど他業種の企業から、開発費を前金でもらい、委託開発をしたりすることが多い。

## 興味深いマスコミと一般との認識の違い

さて、いよいよ直前に迫った、セガとソニーの次世代機戦争だが、ここに来て、マスコミ側の予測と、実際の現状に、若干食い違った見方が生じているのが僕は興味深く思う。すなわち、従来は「セガサターンはマニア向け」で、「プレイステーションは一般ウケする」だろうと、マスコミ側が書き立てていた一般論が、実際は逆の現象を起こしていると思われるからだ。つまり、実際にはセガサターンが「バーチャファイター」の力によって一般層に対する認識度を高めているのに対し、じつはプレイステーションのほうは、マニア層にしか認識されていない節があると思われることだ。これは「バーチャファイター」の存在だけのせいではなく、両社の広告展開の違いも影響していると僕は思う。すなわちセガは、早くから“一般企業”とのタイアップや“一般雑誌”への大キャンペーンを展開したのに対し、ここまでのソニー側は、意外にも“ゲーム雑誌”へ中心的に広告展開をしているのである。ここまでのところ、マスコミ側の予測をいい意味で裏切っているセガは、意外と良い滑り出しをしそうに期待できる。来年以降の第2ラウンドで、実力のある“ソフトハウス”を含め、どこまでセガはサードパーティーを取り込めるか、次へのステップの鍵は、そこにある。

## 質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれノ  
〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱  
BEEP/メガドライブ編集部  
「教えてジャム係」まで

編注※写真は本文と関係ありません。



世も末広がり  
次世代機繚乱  
時代に送る

次世代機  
の

# ゲーム機進め概論

第3回

ゼイタクすぎるけど  
まだ足りない音源のこと

セガサターンも含めたCD-ROM搭載のハードで、音(サウンドや効果音)を出す方法には、大きく分けると2種類ある。CDから読み出しながら鳴らす方法と、内蔵の音源を使う方法だ。CD-ROMに使われているコンパクトディスクってのは、基本的には音楽用のものと同じだから、音楽を鳴らすこともできる(CD-DAという)。CDの生音を直接使うから、当然高音質なわけだ。

また、そのままの音のデータではなく、圧縮(※1)した形で入れてやれば、CDから読み出す内容の一部だけで音を鳴らし残りは別のことに使うこともできる。多少圧縮しても極端な音質の劣化というのはないものだ(実際、MDやDCCといったオーディオ機器は、CDと比べて、約1/4にデータ量を圧縮している)。こうすれば、残りに画像データなどを入れて、音を鳴らしながらアニメーションや実写を再生することも可能になる。

さて、もう1つの方法が内蔵音源を使用する方法だ。サターンの音源にはヤマハのLSIが使われていて、スペック表によればPCM方式とFM方式の両方が発音できるうえ、従来の家庭用、業務用ゲーム機にはなかった、エフェクト機能を持っている、音に色々な効果を与えることができるそうだ。

ところで、PCMとかFMというのは何なのだろうか。PCM方式とは、音の波形データをメモリに蓄えておいて、直接出す方法だ(図1)。実はこれ、基本的には音楽用CDな

んかとかわからない。波形データをCDから読み出すところを、本体のメモリからに変えただけだ。メモリならCDと違って読み出しの待ち時間ゼロだし、出力するデータを色々加工することもできる。でも、CDのように1枚500Mバイトなんて大容量のメモリを持てるわけではないから、曲全体のデータをメモリに収めるわけにはいかない。そこで、色々な楽器の音色、1音1音を記憶しておいて、楽譜に応じて鳴らすことにより曲を作るというわけだ。

PCM方式の音源は、世の中にすでに存在している楽器の音なら、波形データとして記憶することで簡単

新しい音を1から作っていく方法だ。

FM音源はサイン波(図2)のような単純な波形を加工して複雑な音にしていく。音というのは時間と共に電圧が変化していくことで表せる。この時間軸の変化量を変えてやると、元の波形は引き伸ばされたり縮まったりして別の形に変形させることができる(図3)。これを周波数変調という(FMっていうのは、frequency modulation=周波数変調のこと)。こういった操作によって元の単純な波形に、音色にとって重要な倍音(※2)を色々つけることができる。これがFM方式音源の原理といったところだ。

思うと、1種類しか鳴らないうえに、BGMも途切れてしまうことになる。というわけで、ゲームマシンの場合、CDの音に頼り切るのは色々と不都合がある。

内蔵音源だとそういった問題点はほとんどない。でも、いかに次世代ハードウェアといっても、さすがに限界があって、最終的な音としてはどうしてもCDに負けてしまう。

もちろんサターンの内蔵音源は色々なエフェクトも可能な強力なもので、今までのゲーム機とは桁違いの力を秘めている。でも、ゲーム機の箱の中にオーケストラやバンド、スタジオ器材を丸ごと1つ入れてしまうことは、不可能な話だ。

だから、場合によって使い分けていくのが、上手いやり方だろう。

音質重視の部分はCD-DA、自由度が必要なところは内蔵音源と、使い分けることによってはじめて、ゲームの音全体の品質をあげることができるといえるんじゃないだろうか。

セガサターンの発売も目前に迫ってきた。すでにショーなどで綺麗な映像とともに、素晴らしい音を堪能した人も多いと思う。サターンは内蔵音源だけでも、最近のDTM(デスクトップミュージック)音源や通信カラオケ用音源に匹敵する能力を持っている。今回は、特にその高品位な音関係に注目して解説してみよう。

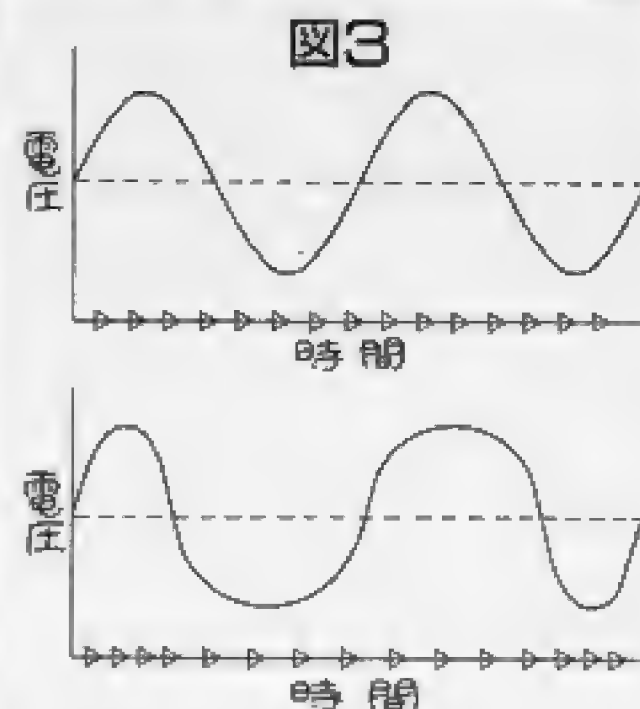
に再現することができる。ただし弱点として、音を格納しておくためのメモリをたくさん必要とする。サターンになぜ、4Mビット(512Kバイト)ものサウンド専用メモリが載っているかという、このためでもある。しかし、4Mビットのメモリでも、44.1KHz、16ビット(1秒間44,100個のデータを1個16ビットにしてメモリに取り込んでいるといった意味)というCDなみのデータの場合、5秒分ぐらいしかしまっておくことはできないから、1曲まるごと取り込むようなことは無理なんだ。

FM方式の音源は、PCM方式がすでにある音を記録し再現することを中心に考えられているのに対して、

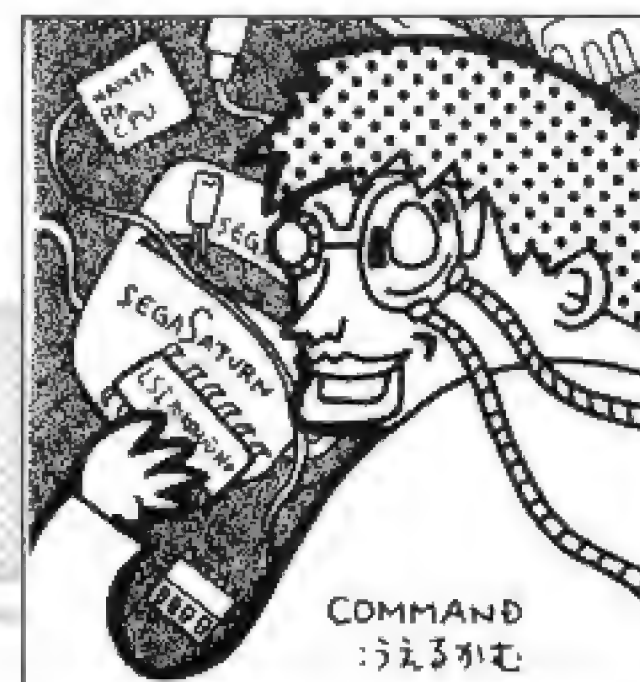
FM音源は、PCM音源に比べて少ないデータ量で音を鳴らすことができるし、まったく新しい音を簡単に作りだすこともできる。ただし、外から音を取り込むことができるわけではないから、世の中にすでにある音(例えば楽器の音なんか)を忠実に再現するのはかなり難しい。

このようにサターンでは、方式が違ふ2つの方法をそれぞれの利点に合わせて使うことができるようだ。

ところで、CDだけで十分な音質が得られるのに、なぜ別に音源がついているのか? CDというのは容量的に、全部音楽にしてもトータルで70分程度しか入れられない。つまりそれ以上の分量の曲は入らないという問題がある。また、CDから曲を鳴らす場合、音が出始めるまでに少しだけ時間がかかる。これは読みだしヘッドが曲の先頭まで移動している時間だが、無音の状態が必ず発生するからだ。それにCDは曲もゲームデータも、一度に1つしか読み出すことはできない。だから極端な例だと、効果音なんかを鳴らそうと



時間軸(波形の下矢印)を縮めたり伸ばしたり繰り返すと波の形が変化する。



質問・感想待つてゐるよ

## 今月の補足事項

### ※1: 圧縮

データ圧縮。情報の並びや、偏りを利用してデータ量

を減らす操作。圧縮された結果は伸張処理によって元のデータに戻すことができる。データ圧縮には、圧縮・伸張した結果、元のデータが完全に復元する方法と、一部が失われてしまう方法があるが、画像・音声の圧縮には主に後者の方法をとることが多い。人間の認識にはある程度偏りがあるので、感覚的におかしくないよう

うに情報を減らしていけばええすばいからだ。

### ※2: 倍音

楽器の音は、基本になる周波数の波(つまりドレミファソラドといったその楽器のキー)と、それよりも高い周波数のいくつもの波との合成によって成り立っ

ている。

基本の波に加わっている高い周波数の波を倍音といって、これによって楽器の音色はきまってくる。FM音源では、周波数変調をおこなうと、一定の法則に従ってこの倍音を発生させることができる。



# マルチメディア宣言!

阿木  
二百

## 第31回 こんなにあるマルチメディアの不安要素 その2

前回は、あえてマルチメディアは衰退するという立場になったの1人ディベートを繰り広げた。まあ、基本的に阿木はマルチメディアの将来に不安を持っていないのだが、消費者をだますかのような「似非(エセ)マルチメディア商品」には我慢がなら〜ん。そこで、今回はそんな腹黒い企みを一挙摘発だ!



### 「テレビが見れるだけ」じゃもったいないよ

「テレビも見れないともったいないよ」というF社のパソコンのCMがある。ルキノを推薦する江口洋介、「これだってもうマルチメディア」の辰巳琢郎と同じく、あの中性的な少年が本当にそう思っているかどうかは知らない。が、なんとあのマシン、確かにテレビは見れるんだけど、ただそれだけで、テレビとパソコンの回路はまったく独立しちゃっているのだ。つまり、せっかくテレビチューナー機能を内蔵していても、その画面をコンピュータ側にデジタルビデオとして取り込むこともできなければ、静止画のグラフィックデータにすることさえできないってワケ(そんなの信じられる?)。

F社は「著作権の問題があ」なんて反論するかもしれないけど、オラあだまされないよ。個人利用ならまず問題はないし、ビデオ入力端子をつけて、自分で撮ったビデオで楽しめるようにすればいいじゃないか。これじゃ、大昔(10年くらい前だけど)のパソコンテレビX-1と変わらない(そういえば、アレってシャープの製品だったけど、やっぱり目のつけどころがシャープだったのだろうか)。キミだって怒るだろ、ラジオから録音できないラジカセとか、テレビ録画のできないテレビなんて商品を買わされたら。

でもって、F社から基板の供給を受けているI社のテレパソコンボも、CMはカッコイイけど中味は同じ。売れ線といわれるP社(こりゃ、イニシャルがMでもあるか)の「マルチメディアをつつこう」マシンも、静止画は取り込めるけど動画は無理。やっぱりマルチメディアを「つついているだけ」なのか。

阿木は言いたい。「テレビが見れる

だけ」じゃもったいないよ、と…。

### サウンド機能がオプションでどこがマルチメディアじゃ

他にも、マルチメディア戦略で他社に遅れをとったN社は、会社のキャッチフレーズをC&C(コンピュータ・アンド・コミュニケーション)から「マルチメディアの……」に切り替えてしまったほどの力の入れようだ。ノートパソコンだってマルチメディアの時代だとばかりに、マルチメディアカラーノートというコンセプトで新機種を発表したのはいいのだが、カタログをよく見ると、このマシンには2タイプあって、Nsというグレードには標準ではサウンド機能がついていない。ま、今の時代、デジタルビデオがオプションでも仕方ないかと思うけど、ピー音程度しか出せないくせにマルチメディアを名乗るなよな。

阿木のまわりでは、「マルチメディアの何とか」よりも昔のC&Cのほうが、よっぽど見識があって優れたキャッチフレーズだったとの意見で持ちきりじゃ。そこんとこのわかる人間が外部にいて社内にはいないこと(あるいはいてもその声が消されてしまうこと)が、N社最大の弱点か? 敵は本能寺にあるぞなもし。

### 新聞報道にもあきれるぞ

さらにマスコミ報道が、これに拍車をかけておる。一説によると、ある新聞社では1日に1回はどこかの記事に必ずマルチメディアの文字を載せる、という命令が下っているらしいが、無茶な話だ。そうでなくても可哀想なのは、ある日突然にマルチメディア担当を命ぜられた記者達だ。知識があろうがなかろうがとにかく記事を書かなくちゃならないんだから……。その結果できあがるのは、

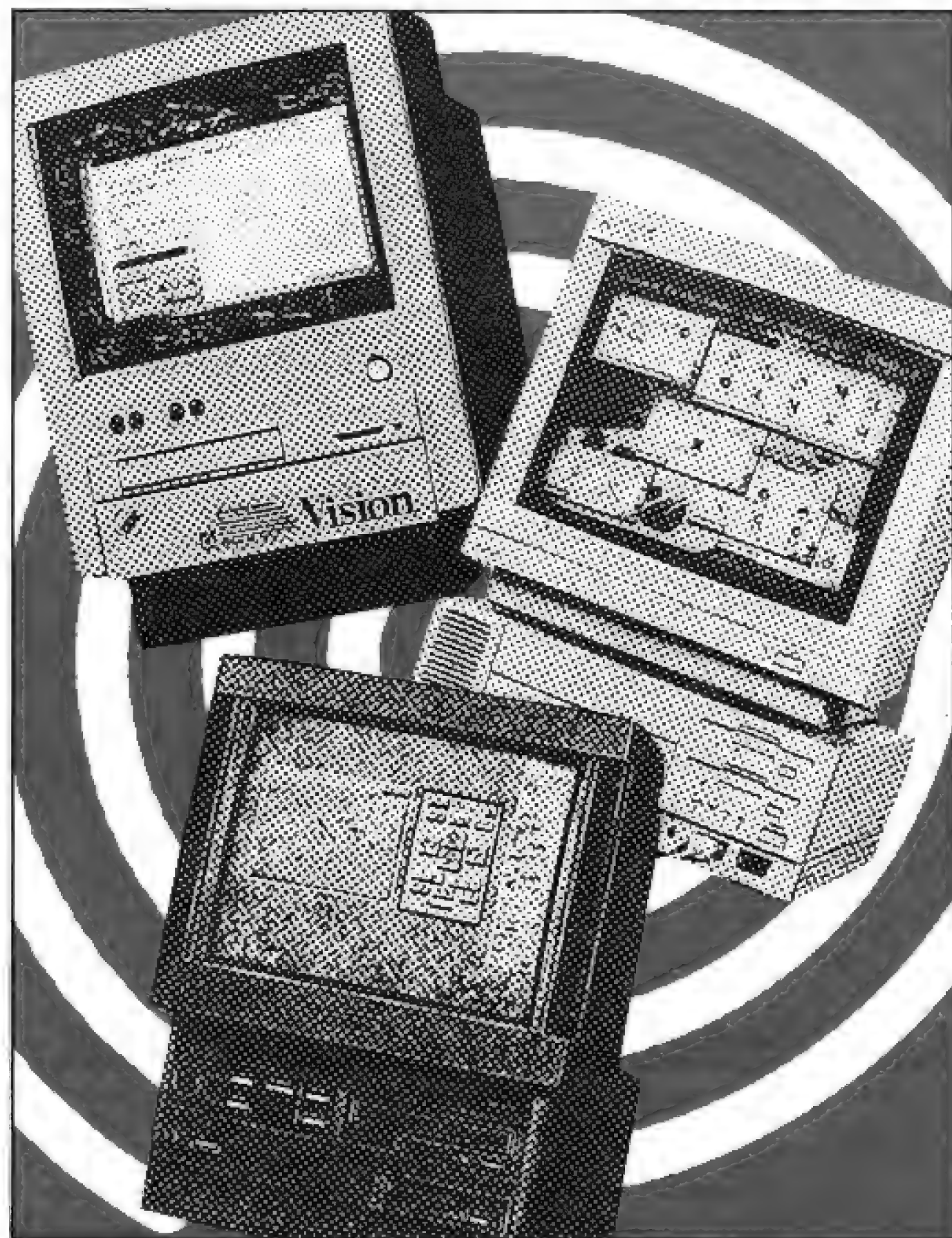
インチキ記事だ(大手になるほど新聞社は自分ところのミスを絶対に認めないだろうけど)。

ついこの前も、M新聞が新製品発表記事でMacintoshのニューモデルLC630について、「オプションでテレビやビデオ画面などをウィンドウズに表示可能」なんて書いてあった。ウィンドウズと言やあおまえさん、アップル社のライバルのマイクロソフトの製品だよ。でもって、見出しのタイトルが「マルチなLC630」というお手軽さ。な〜んも考えていないのがよくわかる。

これがどのくらいヘンな記事かは、その2週間くらい後に同じ新聞に出た自動車関連の記事を引き合いに出すとわかりやすい。

「マツダがアメリカ市場からスポーツカーを撤退」というような見出しを見て、販売好調のミアータ(ユーノスロードスター)やRX-7を抱えるマツダがまさかあ、と読み進んだら、マツダがフォードから供給を受けていたナバホという「スポーツカー」の販売を中止し「北米で自動車販売をしている日本メーカーで唯一スポーツカーを持たないメーカーになった」と書いてある。元のフォード車が何かと思ったらエクスポローラーで、そりゃあスポーツカーじゃなくて四輪駆動車だろうが…。

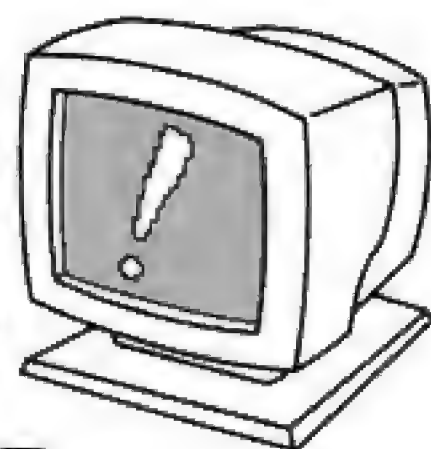
一事が万事こんな感じ。有名メーカーのCMや大手マスコミの報道だからと、鵜呑みにしていたらとんでもないつづのが今回の教訓でした。





# 新作ソフトスケジュール

NEW SOFT  
SCHEDULE



## MEGA-DRIVE●メガドライブ

## MEGA-CD●メガCD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
11月	18日	サムライスピリッツ	8,800円	セガ	ACT	24M	6 B	
	18日	豪血寺一族	9,800円	アトラス	ACT	24M		
12月	2日	ぶよぶよ通(2)	6,800円	コンパイル	PUZ	16M	○	6 B
	9日	ストーリー オブ トア〜光を継ぐ者〜	8,800円	セガ	A-RPG	24M		
	9日	ライオン・キング	7,800円	ヴァージンゲーム	ACT	24M		
	16日	ナイジェルマンセル・インディカー	7,800円	アクレイドジャパン	RAC	16M		
	16日	トムとジェリー	8,800円	アルトロン	ACT	8 M		
	中旬	テクモスーパーボウルⅡ スペシャルエディション	9,980円	テクモ	SPT	16M	○	
	未定	★ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	7,800円	カプコン	ACT	16M		
1月	下旬	ウルヴァリン	7,800円	アクレイドジャパン	ACT	16M	タップ ○	
	未定	イチダントアール	6,800円	セガ	PUZ	16M		
	未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	8,800円	セガ	RPG	16M		
2月	未定	NBA JAMトーナメント	8,800円	アクレイドジャパン	SPT	24M		
来春	未定	魔導物語Ⅱ	未定	コンパイル	PRG	16M	○	
発売日未定	未定	サージングオーラ	未定	セガ	RPG	16M	○	タップ
	未定	リスター・ザ・シューティングスター	未定	セガ	ACT	16M	○	
	未定	マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	セガ	SPT	8 M		
	未定	エイリアンソルジャー(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	STAR GATE(仮)	未定	アクレイドジャパン	ACT	16M		
	未定	モンスタートラック	未定	アクレイドジャパン	RAC	16M		
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8 M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4 M		
	未定	ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	8 M		
	未定	★テレビアニメスラムダンク(仮)	8,800円	バンダイ	未定	未定		

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	11日 アフターハルマゲドン外伝〜魔獣襲撃伝エクシブス〜	7,800円	セガ	RPG	銃同梱
	25日 リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウェスタン	9,800円	コナミ	SHT	
	25日 リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウェスタン	7,800円	コナミ	SHT	
12月	22日 ソウルスター	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	22日 LUNAR ETERNAL BLUE	9,800円	ゲームアーツ	RPG	
	22日 トムキャットアレイ	7,800円	セガ	VIC	
1月	下旬 大封神伝	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定 ブライズ ファイター	未定	セガ	VIC	
2月	未定 サムライスピリッツ	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定 銀狼伝説SPECIAL	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定 ★NBA JAMトーナメント	6,800円	アクレイドジャパン	SPT	
発売日未定	未定 ダブル スイッチ	未定	セガ	VIC	
	未定 シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定 イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	未定	セガ	RPG	
	未定 スーパー大戦略3(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定 スーパーブランドティッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定 インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	

## SUPER32X●スーパー32X対応

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月	3日 STAR WARS Arcade	8,800円	セガ	SHT	未定	○	
	3日 スペースハリアー	4,980円	セガ	SHT	16M		
	3日 DOOM〜ドゥーム〜	7,800円	セガ	SHT	未定		
	16日 V.R. Deluxe	8,800円	セガ	RAC	24M		
	未定 CORPSE KILLER(仮)	未定	アクレイドジャパン	ACT	CD		
	未定 KID ON SITE(仮)	未定	アクレイドジャパン	EDL	CD		
	未定 SUPREME WARRIOR(仮)	未定	アクレイドジャパン	ACT	CD		
	未定 SLAM CITY(仮)	未定	アクレイドジャパン	SPT	CD		
95年	1月 AfterBurner Complete	4,980円	セガ	SHT	16M		
	1月 サイバーボール(仮)	7,800円	セガ	ACT	未定		
	1月 Super Motocross(仮)	7,800円	セガ	RAC	未定		
	未定 メタルヘッド	未定	セガ	ACT	未定		
発売日未定	未定 ステラアサルト(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定 GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES	未定	セガ	SPT	未定		
	未定 TEMPO(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定 MOTHER BASE(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定 シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定 ファーレンハイトCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定 サージカルストライクCD(仮)	未定	セガ	SHT	CD		
	未定 三国志Ⅳ	未定	光栄	SLG	未定		

## MEGA-LD●メガLD

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	20日 ゴーストラッシュノ	9,800円	バイオニア	ADV	
	25日 バック・トゥ・ザ・江戸	9,800円	TBS	QIZ	
	下旬 ドン・キホーテ	9,800円	ブルミエ	RPG	
12月	未定 美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	5,800円	ブラネット	ETC	
	未定 美リュージョンコレクション 坂本優子	5,800円	ブラネット	ETC	
1月	未定 ロードブラスター	未定	バイオニア	ACT	
	未定 MYST	未定	バイオニア	ADV	
2月	未定 GOKU	未定	バイオニア	RPG	
	未定 レガシー	未定	NLP	ADV&EDT	
	未定 ブルー・シカゴ・ブルース	未定	リバーヒルソフト	ETC	
	未定 タイトル未定	未定	タイトー	ACT	

ACT: アクション/RPG: ロールプレイング/SHT: シューティング/ADV: アドベンチャー/SLG: シミュレーション/SPT: スポーツ/RAC: レース/PUZ: パズル/TAB: テーブル  
PIN: ビンボール/A-RPG: アクションロールプレイング/QIZ: クイズ/EDT: エデュケーションソフト/VIC: バーチャルシネマ/ADL: アダルト/ETC: その他  
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。



# SEGA SATURN ●セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	22日 バーチャファイター	8,800円	セガ	ACT	
	22日 WanChai Connection	7,800円	セガ	ADV	
	22日 TAMA	5,800円	タイムワナー インタラクティブ	ACT	
	22日 麻雀悟空 天竺	5,800円	シャノール/EAV	TAB	
	22日 MYST	7,800円	サンソフト	ADV	マウス
12月	2日 真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	7,800円	セガ	VIC	
	2日 ギールレーサー	6,800円	セガ	RAC	
	9日 ☆クロックワークナイト〜ペルレーチョの大冒険〜	4,800円	セガ	ACT	
	9日 ☆GOTHA〜イスマイリア戦没〜	7,800円	セガ	SLG	
1月	未定 ☆PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	未定	セガ	SPT	
	未定 新・忍伝'	未定	セガ	ACT	
2月	未定 ダイダロス	未定	セガ	SHT	
	未定 RAMPO	未定	セガ	ADV	
	未定 VAN BATTLE	未定	セガ	ACT	
	未定 グランレーサー(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定 ☆Virtual HYDLIDE(仮)	未定	セガ	RPG	
3月	未定 ビクトリーゴール	未定	セガ	SPT	タップ
	未定 グレイテストナイン	未定	セガ	SPT	
	未定 バンツァードラグーン	未定	セガ	SHT	
	未定 ブルーシード	未定	セガ	RPG	
	未定 THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンゲーム	ADV	
	未定 上海 万里の長城	未定	サンソフト	TAB	
	未定 ゲームの達人	未定	サンソフト	ETC	
	未定 必殺パチンココレクション	未定	サンソフト	ETC	
	未定 柿木将棋サターン(仮)	7,800円	アスキー	TAB	
	未定 西郷(仮)	7,800円	アスキー	TAB	
4月	未定 デイトナUSA	未定	セガ	RAC	
	未定 魔法騎士(マジックナイト)レイアース	未定	セガ	RPG	
年内予定	未定 RACE DRIVIN'	未定	タイムワナー インタラクティブ	RAC	
'95年	未定 ★ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリング	RAC	
発売予定	未定 バーチャファイター2	未定	セガ	ACT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	マスターズ(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	シムシティ2000	未定	セガ	SLG	
未定	バーチャ・ハンクオン(仮)	未定	セガ	RAC	
未定	スターケイド(仮)	未定	セガ	PUZ	
未定	ダイナミックファンタジー(仮)	未定	セガ	ACT	
未定	リグロードサーガ(仮)	未定	セガ	PRG	
未定	ピンボール アリーナ	未定	セガ	PIN	
未定	ウィングアームズ(仮)	未定	セガ	SHT	
未定	バスケットボール・サターン(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	バーチャテニス(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	アイスホッケー(仮)	未定	セガ	SPT	
未定	トムキャットアレイ・サターン(仮)	未定	セガ	VIC	
未定	エコ・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	未定	セガ	SLG	
未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
未定	サイドポケット(仮)	未定	セガ	ETC	
未定	ルクソー・カジノ(仮)	未定	セガ	ETC	
未定	BUGノ(仮)	未定	セガ	ACT	
未定	スーパーリアル麻雀PV	未定	未定	TAB	
未定	★スチームギア・マッシュ	未定	タカラ	ETC	
未定	バーチャレーシングサターン(仮)	未定	タイムワナー インタラクティブ	RAC	
未定	三國志IV	未定	光栄	SLG	
未定	A.I.V.	未定	アートディンク	SLG	
未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
未定	DD(仮)	未定	アスキー	ADV	
未定	麻雀ムサシ(仮)	未定	アスキー	TAB	
未定	〜制服伝説〜プリティファイターX(仮)	未定	イマジニア	ACT	
未定	麻雀(仮)	未定	イマジニア	TAB	
未定	3Dアクション(仮)	未定	イマジニア	ACT	
未定	重装機兵レイノス2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
未定	魔術遊撃隊(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
未定	4Dボクシング(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SPT	
未定	メタルファイター MIKU	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	
未定	ブレイジングトルネード(仮)	未定	ヒューマン	SPT	
未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
未定	QUO・VADIS(仮)	未定	グラムス	SLG	
未定	ハイパーダービー	未定	CRI	SLG	
未定	Hard Core	未定	ヴァージンゲーム	SPT	
未定	本格派プロ麻雀 極(仮)	未定	アテナ	TAB	
未定	THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	未定	EAV	ACT	

## SEGA SATURN 各社進行状況!

いよいよ今月発売されるセガサターン。まずは、上のスケジュールの確認からしよう。セガの「ドゥーム2」はリストから消えた他、メーカーとしてあがっていたBELLも、一応ははずすことになった。といっても完全に消えたわけじゃないから、安心してほしいな。また、ここにきて「バーチャ

ファイター」の前評判の高さを受けてか、今まで動きのなかった各サードパーティーも大きく動き出していたりするようだ。中にはメガドラでおなじみの某M社が、最近出して好評だった某人気SLGの新作を近々発表するなんて噂も出ているぞ。もっともっと詳しいことは、右のBEメガチェック

や、21日発売の『セガサターンマガジン』を見てやってくれ。

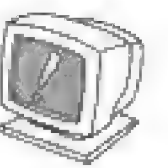
ちなみに、前回ハミダシ情報で写真を1点載せたセガサターン用「バーチャルハイドライド」だが、こちらのほうはパソコンでヒットした第1作目にそったストーリーで、イベントなどもほぼ同じとのことだ。取り込みパターンによる

主人公キャラの実写3D映像と、光と音の効果を生かした新世代ハイドライドには、ちょっと期待していいかもしれないぞ。

なお、先月号でもちょっと触れた某大手H社の超大作の発表は、これまた近日発表されるはずだから、期待して待っててくれ!

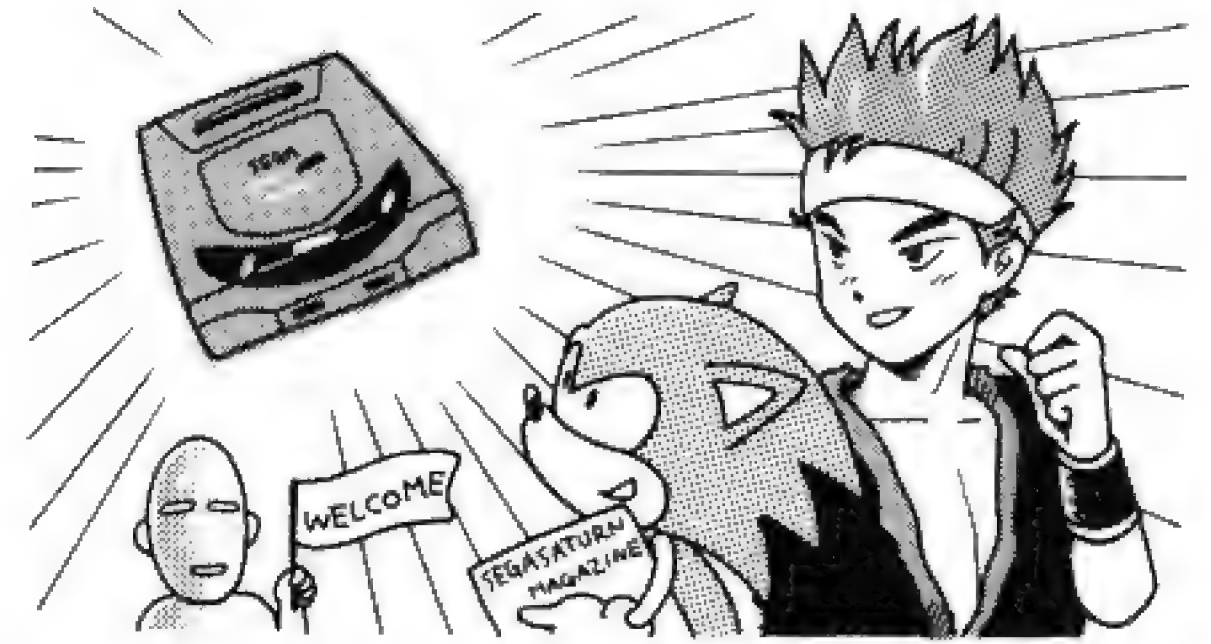
最後に、某ポリゴン最新ガンシューティングも、早々と開発のゴーサインが出た模様だ。今後もセガサターンは強力そうぞ!





# GAME GERA ● ゲームギア

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
11月	11日 ソニック&テイルズ2	3,800円	セガ	ACT	4M		
	25日 魔導物語Ⅱ〜究極女王様〜	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
	25日 イチダントアールGG	3,800円	セガ	ETC	4M		
	25日 銀狼伝説SPECIAL	4,800円	タカラ	ACT	4M	通信2P	
12月	9日 サムライスピリッツ	4,800円	タカラ	ACT	4M	通信2P	
	16日 ぶよぶよ通(2)	3,800円	コンパイル	PUZ	4M	通信2P	
	16日 魔法騎士(マジックナイト)レイアース(仮)	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
1月	未定 ☆ぎゃんぶるばにつく	3,800円	セガ	TAB	4M		
	未定 フレッド・カプルス ゴルフ(仮)	3,800円	セガ	SPT	4M		
	未定 ★ミッキーマウスの伝説の王国	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定 ★ライオンキング	3,800円	セガ	ACT	4M		
2月	未定 シルヴァンテイル	4,800円	セガ	A・RPG	4M	○	
	未定 ★リスター・ザ・シューティングスター	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定 NBA JAM トーナメント	4,800円	アクレイドジャパン	SPT	4M		
発売日未定	未定 ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定 モンスタートラック	4,800円	アクレイドジャパン	RAC	4M		
	未定 STARGATE(仮)	未定	アクレイドジャパン	ACT	4M		
	未定 テレビアニメスラムダンク	未定	バンダイ	SLG	4M		
	未定 美少女戦士セーラームーンS(仮)	4,800円	バンダイ	ACT	4M		



まずは、恒例の(?)宣伝から。今月21日に発売予定の「セガサターンマガジン」は、今注目のセガサターンのすべてに迫るBEメガスタッフ渾身の1冊に仕上がろう。気になるサードパーティー情報では、某大手C社が発表するセガサターン用の2タイトルを大阪本社まで取材を敢行! いち早くその詳細をみんなにお届けするぞ。また、それにともない某大手K社もタイトルを発表。その全貌に迫る予定だ。もちろん「バーチャファイター」情報も、AM2研直伝の役立つ情報を満載に大特集を組んでいるぞ。特別付録のAM2研特製ポスター(しかも裏は便利なコマンド早見表になっている)他、お買い得度満点だ。買ってやってね!

BEメガ編集部

チエツク!!



## セガ・エンタープライゼス

いよいよ22日にセガサターン発売。最初に次世代機の発表があったから1年。振り返ってみるとアッというまだったね。メガドライブのほうも32Xを使えばネクストレベル。ゲームが新しい時代に突入するこの年末、君はどのソフトで遊ぶの仮名!? 今後もセガをよろしく。(竹崎)

## ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

### アテナ

現代は、世の中のすべてがリアル指向。セガサターンの登場で、ゲームもリアルの時代です。そこでアテナでは、リアル度で他の追随を許さない麻雀ゲーム、プロ麻雀「極」シリーズをセガサターンに向けて制作決定。これから毎月、よろしくお付き合いのほど、お願いいたします。

### ゲームアーツ

12月22日に発売(予定)日が決まった「LUNAR -ETERNAL BLUE-」の初回プレス製品には、ダブルパッケージでシングルCDが付きます。ルーシアとレミーナの楽しい対談が入っているので、横山智佐さん、林原めぐみさんのファンはお楽しみに/(予約オススメ)

### タカラ

いよいよGGで「銀狼スベ」と「サムスピ」が登場します。「銀狼スベ」は11月25日、「サムスピ」は12月の発売です。待っててください。もう少しです。それから、セガサターンの開発も順調です。良いモノができそうです。サターン買おうとしてる人(私もそうです)、ソッさせませんよ。

### バンダイ

もう知ってると思うけど、ついにゲームギアに続いてメガドライブでも、「テレビアニメスラムダンク」のゲーム化が決定しました。桜木をはじめとするバスケットマン達が迫力のビジュアルで、ゲームを展開するよ。ゲームギアは、12月にはプレイできるから、楽しみにネ!

### メサイヤ

おかげさまで再販もでき、絶好調の「ラングリッサーⅡ」。長く遊べるから、セガサターンの発売までラングってね。サターンと言えばクリスマスだね。おい、それはサンタ。サンダーの魔法は使えるよ、本当に。メサイヤもこれからはセガサターンに全力投球だ。(うとき)

### コナミ

いよいよ待ちに待った「サターン」が発売。対戦格闘ゲームを変えた「バーチャファイター」が同時発売と聞いちゃ、買わずにいられませんよね。さて、コナミのサターン情報をちょっとお知らせします。今ちょうど富士山で言うところの8号目という感じです。だからもう少し待っててね。

### アクレイドジャパン

祝! マンセルF1復帰。「ナイジェルマンセル・インディカー」。このゲームはインディカーレースを忠実に再現(そう、F1ではなくて、インディなのだ!)。マンセルファンにはたまらない1本になるでしょう! 12月16日発売。乞う御期待! (清水)

### EAV

いよいよセガサターン発売!! 数少ない本体同時発売タイトルの中で、キミは何を買う? やっぱりみんなアレだよ。でもアレ1本じゃちょっとさみしいよ。アレを買った後は、「麻雀悟空 天竺」もよろしくね。

### サンソフト

「MYST」が映画化されるらしい。某邦画がゲーム化されているが、その逆のパターンというわけ。まさにマルチメディアの時代って感じだね! 最近すっかり衰退してしまったアドベンチャーというジャンルが息を吹き返すきっかけになるといいなあ……。 (山本)

### ヴァージンゲーム

みんな元気ですか? 12月9日発売の「ライオン・キング」。美しいグラフィックと滑らかな動きが魅力のアクションゲームです。今も映画は大ヒット中のディズニー映画をストーリーに忠実に再現しました。映画が先かゲームが先か。でもどちらも体験してくれたらうれしいです。

### ビクターエンタテインメント

急に寒くなってきた。拙者の車にはコレぐらいの方がよい一昔CMで、ドンナモンタナ〜などとベタベタなことを言ってる外人がいてバカにしていたが、じつは神様のような人だった。NFLは楽しい〜何かやりたいことがあったら、犠牲にしなければいけない物もあるのだ。

### UBIソフト

セガサターンの能力を最大限に生かした横スクロール大型アクションを出します。オリジナリティ溢れるキャラクター達が繰り広げるファンタジックな世界は芸術の都フランスで開発されました。過激なバイオレンスシーンもなく、低年齢層のユーザーにも楽しんでいただけます。

### タイムワナー インタラクティブ

本体同時発売予定の「TAMA」。上達のコツを発売ではありませんが、個々でしよう回いたしましょう。それは回転だっ! L/Rボタンを使いこなすことが「TAMA」上達のコツ! そして買ってください方にはさらに朗報が…。詳しくは来月号のいつものページでねっ!



# アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想などをお書きください。また、メガドライブおよびセガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のマークシート欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。

ハガキはコンピュータで処理を行いますから、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

## ●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

(例1)

年齢12歳の場合



(例2)

MDソフトの所有本数は?

31本の場合



## 1 性別

①男性 ②女性

## ※ 2 年齢

## 3 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

## ※ 4 メガドライブ、メガCDソフトの所有本数は?(100本以上は99をマークしてください)

## 5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は?(いくつでも)

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON/ ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧GAME BRAST ⑨ED ⑩Game

Walker ⑪LOG IN ⑫必本スーパー/ ⑬ゲームスト ⑭電撃王 ⑮BEメガだけ

## 6 面白かった記事を、表1からあげてください(いくつでも)。

## 7 面白くなかった記事を、表1からあげてください(いくつでも)。

## 8 あなたが持っているハードを表2からあげてください(いくつでも)。

## 9 あなたが購入を予定しているハードを表2からあげてください(いくつでも)。

## 10 これから買いたいと思っているメガドライブのゲームを表3から3つまで選んで教えてください。

## 11 これから買いたいと思っているセガサターンのゲームを表4から3つまで選んで教えてください。

## 10月号読者プレゼント当選者

### ①お好みメガドライブソフト(30名)

山口県・坂内雄矢、北海道・滝谷津高知県・宗崎辰夫、沖縄県・島袋さやか、秋田県・溝井慶一、鳥取県・原貴久、大阪府・布施友克、東京都・風岡忠幸、岡山県・鎌田龍太郎、神奈川県・国崎正明、石川県・鈴木尚敏、兵庫県・森近朋子、愛知県・山根毅、埼玉県・藤井良和、静岡県・花沢沫美、京都府・徳永惣一、和歌山県・柏野正順、東京都・山西妻茨城県・石原輝夫、愛知県・小林伸弘、兵庫県・更木留美子、群馬県・有馬豊、新潟県・斎藤美津夫、福岡県・占部学、宮城県・植松健一、宮崎県・松下めぐる、栃木県・前川成美、山梨県・沢見京太、広島県・白石善行、東京都・大浜二郎

### ②お好みゲームギアソフト(5名)

北海道・木谷重夫、東京都・鶴丸克典

神奈川県・瀬口誠、大阪府・土井龍夫、福島県・湯川岳明

### ③「スーパースト」タオル(3名)

岩手県・高岡龍一、京都府・池野ますみ、埼玉県・橋本和成

### ④渋谷ジャックTシャツ(5名)

群馬県・広瀬修、岩手県・影山健二、福岡県・保坂哲也、福岡県・豊原了治、茨城県・牛尾晃一

### ⑤SNK オリジナルTシャツ(3名)

兵庫県・大喜多克夫、静岡県・増永英昭、長野県・木内朱美

### ⑥LOUオリジナルテレカ(5名)

千葉県・佐竹保、香川県・宮井宏彦、三重県・上坂亮二、新潟県・浅沼鉄也、栃木県・笹岡浩二

## 表1 本誌12月号記事名

- ①BEメガデータランド
- ②BEメガドッグレース
- ③BEメガ読者レース
- ④BEメガ ニュース&インフォメーション
- ⑤モータルコンバットII
- ⑥特報 ソニック&ナックルズ
- ⑦特報 ふよふよ通
- ⑧新作スクランブル
- ⑨ストーリー オブ トア
- ⑩豪血寺一族
- ⑪エイリアンソルジャー
- ⑫サムライスピリッツ
- ⑬びーふるランド
- ⑭遊星セガSTADIUM
- ⑮トレジャー ファクトリー
- ⑯ソニック通信
- ⑰エインシャントパーク
- ⑱「SOUND」INTERVIEW
- ⑲パワ
- ⑳の〜コネタイムズ

- ㉑ジャムおじさんの亀の甲より年の功
- ㉒ゲーム機進化機論
- ㉓マルチメディア宣言
- ㉔セガサターン/バーチャファイター
- ㉕セガサターン/クロックワーク ナイト
- ㉖セガサターン/TAMA
- ㉗セガサターン/ゲイルレーサー
- ㉘セガサターン/パンツァードラグーン
- ㉙セガサターン/「麻雀悟空」天竺
- ㉚セガサターン/「真説・夢見館」
- ㉛セガサターン/Warchat Connection
- ㉜AM2 研EXPRESS
- ㉝特集 スーパー32X
- ㉞リーサルエンフォーサーズII
- ㉟大封神伝
- ㊱ソウルスター
- ㊲サンダーバース ARE GO/ GO/
- ㊳BEメガ裏技リーグ
- ㊴BEEP/ゲームギア
- ㊵メガLDライブラリー
- ㊶On/ NEOGEO
- ㊷織じ込み付録 LUNAR ETERNAL BLUE

## 表2 ハードリスト

- ①メガドライブ(2を含む)
- ②メガCD(2を含む)
- ③メガジェット
- ④ワンダーメガ(M2を含む)
- ⑤CSD-GM1.(アイワCDラジカセ)
- ⑥レーザーアクティブ
- ⑦ゲームギア
- ⑧ファミコン
- ⑨スーパーファミコン

- ⑩ゲームボーイ
- ⑪PCエンジンシリーズ
- ⑫NEOGEO
- ⑬NEOGEOCD
- ⑭R・E・A・L(3DO)
- ⑮セガサターン
- ⑯スーパー32X
- ⑰プレイステーション
- ⑱PC-FX
- ⑲ウルトラ64(任天堂次世代機)
- ⑳その他

## 表3 メガドライブソフト

- ①イチダントアール
- ②ウルヴァリン
- ③NBA JAMトーナメント
- ④エイリアン3
- ⑤エイリアンソルジャー(仮)
- ⑥サージングオーラ
- ⑦STARGATE(仮)
- ⑧ズールのゆめぼうけん
- ⑨デモリションマン
- ⑩ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
- ⑪マルチプレー・ベースボール(仮)
- ⑫魔導物語I
- ⑬ミーナinワンダーランド
- ⑭モンスターラック
- ⑮Ristar The Shooting Star(仮)
- ⑯イース・マスクオブザサン(YsVI)
- ⑰インディ・ジョーンズ
- ⑱シャドウラン
- ⑲スーパーブランディッシュ
- ⑳スーパー大戦略3(仮)
- ㉑ダブル スイッチ
- ㉒プライズ ファイター

- ㉓AfterBuner Complete
- ㉔KID ON SITE(仮)
- ㉕CORPSE KILLER(仮)
- ㉖GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT
- ㉗サージカルストライクCD(仮)
- ㉘サイバーボール(仮)
- ㉙三国志IV
- ㉚SLAM CITY(仮)
- ㉛シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)
- ㉜SUPREME WARRIOR(仮)
- ㉝ステラアサルト(仮)
- ㉞メタルヘッド
- ㉟TEMPO(仮)
- ㊱V.R. Deluxe
- ㊲ファーレンハイトCD(仮)
- ㊳HOLES STARING FRED COUPLES
- ㊴Super Motocross(仮)
- ㊵MOTHER BASE(仮)

## 表4 セガサターンソフト

- ①アローン・イン・ザ・ダーク2
- ②囲碁(仮)
- ③ウイングアームズ(仮)
- ④A.I.V.
- ⑤エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)
- ⑥柿木将棋サターン(仮)
- ⑦グランレーサー(仮)
- ⑧グレイテストナイン
- ⑨慶応遊撃隊(仮)
- ⑩ゲームの達人
- ⑪QUO・VADIS(仮)
- ⑫サイドポケット(仮)
- ⑬三国志IV
- ⑭シムシティ2000
- ⑮上海 万里の長城
- ⑯新・忍伝
- ⑰重装機兵レイノス2(仮)
- ⑱SUPER301 SQ(仮)
- ⑲3Dアクション(仮)
- ⑳スーパーリアル麻雀PV
- ㉑スターケイド(仮)
- ㉒スチームギア・マッシュ
- ㉓THE 7TH GUEST2 WITH HOUR
- ㉔〜制服伝説〜プリティファイターX(仮)
- ㉕ゼロヨンチャンプSpecial(仮)
- ㉖ダービースタリオン(仮)
- ㉗ダイダロス
- ㉘ダイナミックファンタジー(仮)
- ㉙DD(仮)

- ㉚デイトナUSA
- ㉛トムキャットアレイ・サターン(仮)
- ㉜Hard Core
- ㉝ハイパーダービー
- ㉞BUG/(仮)
- ㉟VAN BATTLE
- ㊱バーチャ・ハンクオン(仮)
- ㊲バーチャファイター2
- ㊳バーチャレーシングサターン(仮)
- ㊴パンツァードラグーン
- ㊵必殺バチンココレクション
- ㊶Virtual HYDLIOE(仮)
- ㊷ビクトリーゴール
- ㊸ピンボール アリーナ
- ㊹4Dボクシング(仮)
- ㊺ファンタジーアース(仮)
- ㊻VR麻雀(仮)
- ㊼ブルーシード
- ㊽ブレイジングトルネード(仮)
- ㊾PEBBLE BEACH GOLF LINKS
- ㊿本格派プロ麻雀 極(仮)
- ㊱魔法騎士(マジックナイト)レイアース
- ㊲麻雀(仮)
- ㊳麻雀ムサン(仮)
- ㊴メタルファイター MIKU
- ㊵USドラッグチャンプ(仮)
- ㊶RAMPO
- ㊷リグロードサーガ(仮)
- ㊸ルクソー・カジノ(仮)
- ㊹RACE DRIVIN'
- ㊺THE RAY MAN



発売直前

特集1

# SEGA SATURN

# ファイナルカウントダウン

11月22日、いよいよセガサターンがデビュー! 価格も44,800円に正式決定。セガの次世代ゲームマシンがスタートする!



待ちに待ったセガサターンの発売日と価格が、ついに正式に決定された。先月号にはクッチの差で間に合わなかったが、発売日は11月22日、そして最も関心をもたれていた価格は44,800円に決定。10月7日の新聞発表では当初、価格は、49,800円(税別)。ただし、来年1月31日までのキャンペーン期間中に関しては、44,800円という価格だったが、その後の発表では、1月31日以降も44,800円で発売することが決定された。

当初の49,800円以下という公約は、果たされたわけだが、3万円台を期待されていただけに4万円の壁は厚かつ

たといったところか。ちなみにソニーのプレイステーションの価格は39,800円に決定された。

ハードの発売日、価格の決定とともに、今まで流動的だったソフトラインナップや周辺機器関連の発売日も見えてきた。本体同時発売ソフトは5本。そのうちわけは「バーチャファイター」「WanChai Connection」「TAMA」「MYST」「麻雀悟空 天竺」だ。

以上の同時発売ソフトの他、年内には、「クロックワークナイト」「真説・夢見館」「ゲイルレーサー」「RACE DRIVIN'」など6本あまりが発売され

る予定。また、マウスやバックアップカートリッジ、スティックなど主な周辺機器も本体同時発売が決定している。

さらに年内のうちに、大手サードパーティーのタイトル発表も予定されているなど、状況は日々刻々と変化している。まさにセガサターン発売に向けて、ファイナルカウントダウンが、始まっているのだ。

そんな状況の中、今月もセガサターンの最新情報をお届けしよう。本体同時発売ソフトを中心に年内発売ソフトの最新画面を総力特集だ。まもなくセガサターンが、我々の元にやってくる!

WELL COME TO THE NEXT LEVEL!!

PHOTO/鬼頭栄次



## バーチャファイター

完成度 100%

●セガ  
●11月22日発売  
●8,800円  
●ACT

バーチャファイター発売の最終秒読みまで、あとわずか! 今月は、完成したセガサターン版の詳しい内容と役に立つ全キャラ解説を一挙掲載するぞ!

SEGA SATURN

発売直前  
徹底検証!

移植度 120%の全貌に迫る!!

先月号では、ほぼ完成したセガサターン版「バーチャファイター」の最新画面を掲載したが、今月はいよいよ編集部がサンプル版がやってきた。そこで今回は、発売直前で気になる部分を徹底的にチェックしてみ

るぞ。AM2研の鈴木部長が「セガサターン版はアーケード版の120%の移植」と言っているプラスアルファの部分とは、はたしてどんなものなのか? 充実したオプションと新モードについて解説していくぞ。

特集1

発売直前

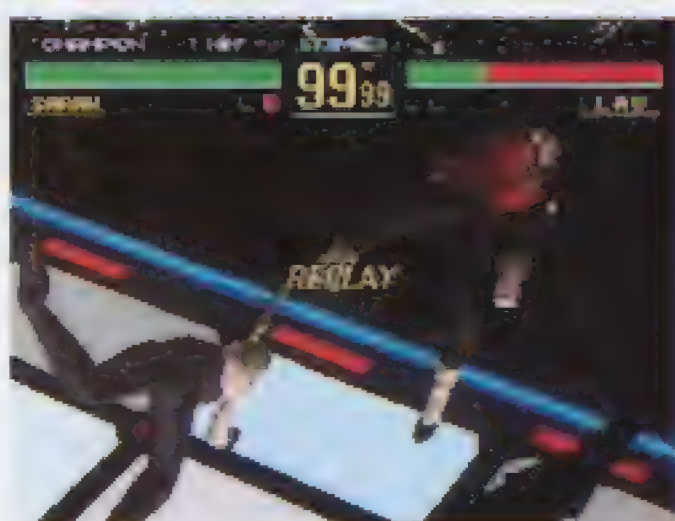
セガサターン・ファイナルカウントダウン!!

## Virtua Fighter

SEGA



120%の全貌1 移植度の高さ



若干キャラのポリゴン数が少なめだが、肝心の操作感や技の再現度など「バーチャファイター」の魅力の移植度はまさに完璧なデキになっている。自由な設定やフリープレーを考えると、100%以上の満足度だぞ。

120%の全貌2 口も開くぞ!



先月号で掲載した時点の画面写真では、勝ちポーズの時のキャラの口は開かなかったのだが、完成間際の段階で、テクスチャ処理で口が開くように修正された。これでまた一歩、完璧に近づいたというわけだ。

120%の全貌3 キャラ替えも可能



アーケード版では、コンティニューした時に、同じキャラクターを強制的に使うことになっていたが、このセガサターン版ではキャラクターを変更できるのだ。これは、ちょっとうれしい配慮だよね。

120%の全貌4

オプション設定の充実を見よ!

体力



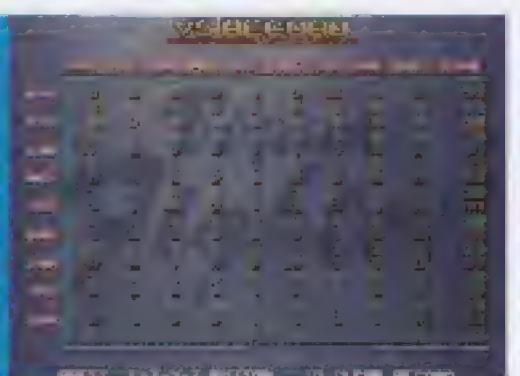
セガサターン版では、1P、2P別々にプレイヤーの体力を5段階に設定でき、ハンディ戦も可能だ。上の写真のように、同じ技をかけてもSMALLESTとLARGESTは、こんなにダメージが違ふぞ。

ボタン配置



ボタン配置は4タイプから選択可能だ。オススメは、同時押しをボタン1つでできる「BEGINNER」配置。別売りのバーチャスティックで遊ぶなら「ARCADE」タイプにしよう。

機能 オートセーブ



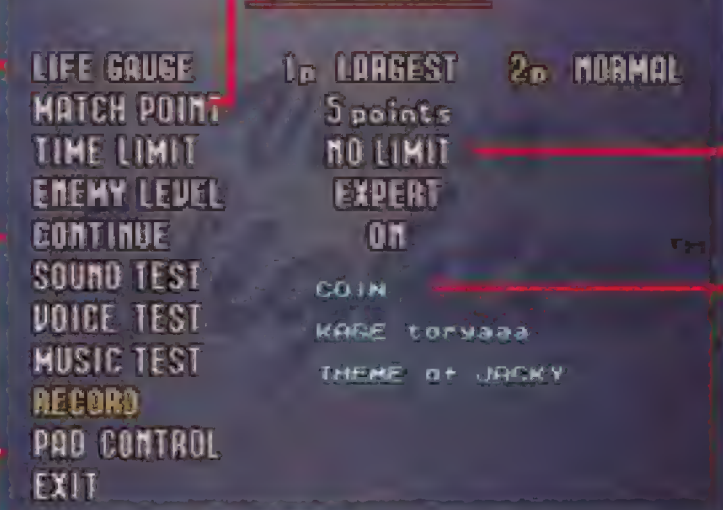
セガサターン版は、各キャラクターの対戦結果を自動的にセーブする機能を搭載している。もちろん記録を消去することも可能。一度デューラを倒すと、あることが起こるぞ……(右参照)

セット数



初期設定だと、2セットマッチになっているが、セガサターン版は1~5セットマッチまで、設定可能だ。それぞれ設定も違うから、好みで設定しよう。

OPTION

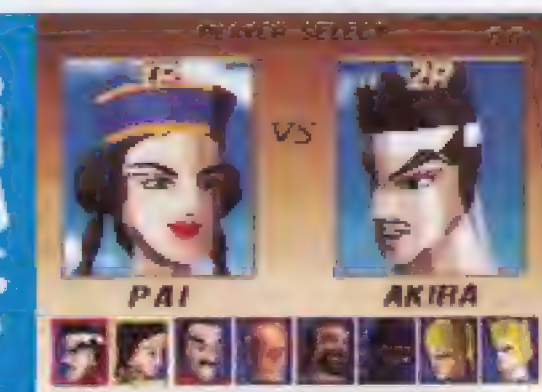


タイム



1セットの制限時間を、10、20、30、60秒、無制限から好きな設定が可能だ。初期設定の無制限は、30秒も経たないで、相手の体力が尽きてしまうという、おもしろいゲーム性だ。

BGMは?

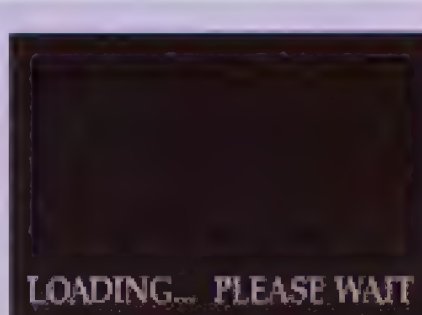


先月号で、サウンド担当の中村・光吉両氏が言っていたとおり、BGMは若干のアレンジが加えられている。特に違うのはキャラ選択画面のBGM。違和感のない豪華さに満足するはず。

Check Point

CDのアクセスは?

気になるCDアクセスは、基本的にキャラが変わった時に発生する。この時は右の画面が出る(最長で約3~4秒)が、実際にゲームをやっていると、さほどストレスを感じないだろう。なおA+B+C+スタートで簡易リセットができるぞ。





120%の  
全貌⑤

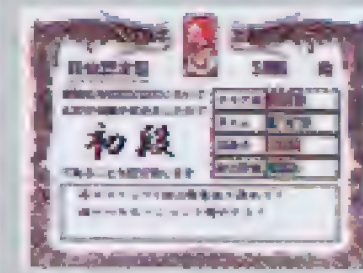
# これがウワサの段位認定モードなめだ!

セガサターン版「バーチャファイター」には、プレイヤーのレベルを段位として評価してくれる「段位認定モード」がついている。段位は6級から1級、そして初段から8段までの全14段階あるが、このモード

でプレイするためには、まず「アーケードモード(対CPU戦)」を全ステージクリアしなければならない。デュラルを倒して、初めてタイトル画面のメニューに<RANKING MODE>が加わるのだ。

ちなみにこのモードは、コンティニューができず、負けた時点でキミの段位が授けられる。大げさに言うと、キミはその時点で「〇〇3段」とか、名乗っていいわけだ。最高の8段になれるか!?

ちなみにVF2にも搭載されるぞ



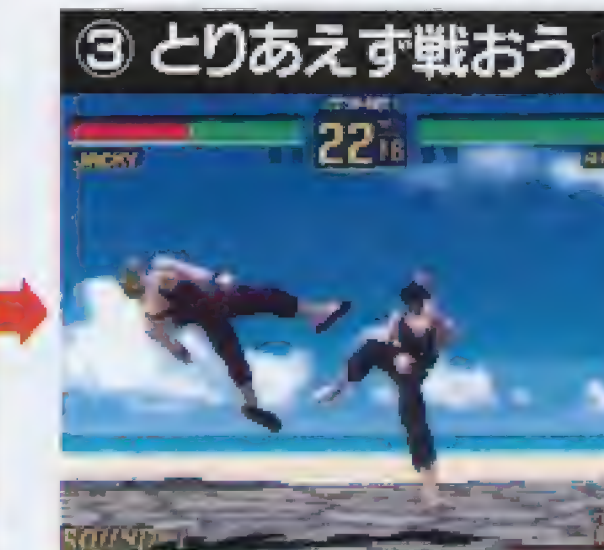
この段位認定モードは、なんとアーケード版「バーチャファイター2」にも採用されている。段位決定時に考慮される技術項目はセガサターン版と同じ。キミは「VF2」で何段になれるかな?



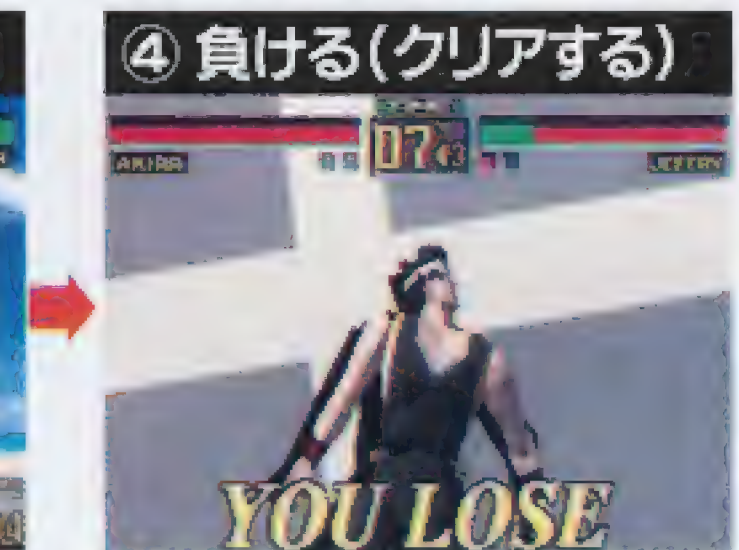
① デュラルを倒すと...  
まずデュラルを倒すことが最低条件。レベルやオプション設定を有利にしてもいいぞ。



② 段位モードが出現!  
デュラルを倒したら、メニューに<RANKING MODE>が出現する。うれしい一瞬だ。



③ とりあえず戦おう  
勝つだけが評価対象ではない。積極的に技を出そう。コンティニューもないので注意。



④ 負ける(クリアする)  
全ステージクリアするカゲームオーバーになった時点で評価が下される。さて結果は?

コンティニューなし!!

## ⑤ キミの実力を認定!

貴殿は段位認定試合において右記の成績を収めましたので

# 4 段

であることを認定します。

各ステージをすばやくクリアしよう!  
投げ技を決めよう!

### AKIRA 殿

クリア面	STAGE 9
タイム	7' 02" 34
技術点	125 pts
総合評価	714 pts

で、結果画面がコレ。キミの段位とアドバイスが授けられるぞ。次からはこの助言を頼に入れてもう一度挑戦しよう! 8段を取れる人は、はたして日本に何人いるかな?

**クリア面**

段位モードの評価基準は、以下の項目からなっているが、その中で一番重要なのが、どのステージまでクリアしたかだ。もちろん全ステージクリアしたほうが評価は高いぞ。いい段位を取りたいければまずは勝ち進め。

**タイム**

プレイ時間も評価対象になるが、これは基本的に全ステージクリアした場合の段位認定の判定に関係する。逆に言うと、全ステージクリアすれば無条件で最高段位8段がもらえるわけではないのだ。結構キビしいぞ。

**技術点**

これは、プレイヤーが使用するキャラクターの得意な技を規定技として、その技がいつ、どのように使われたかを評価するものなのだ。適当に技を出すのではなく、効力や状況などを十分考えて大技を出しにこう。

**総合評価**

「クリア面」「タイム」「技術点」という上記の3項目のパラメータを参考にして、プレイヤーの総合的な実力を数値に置き換えたもの。もちろんどれか1つでも低いと、この総合評価の点数を下げることになるぞ。

**オマケ情報**

このモードに比べると、カゲのマスクが取れるぞ。

アーケード版では、時限式で取れるようになっていたカゲのマスク。セガサターン版では、段位認定モードの出現と同時に取れるようになっていた。ちなみにバイの帽子もこれ以降取れるようになるぞ。

## そして 戦う前に覚えよう! 「バーチャファイター」基礎知識!!

**覚えよ! その1**

### 投げの間合いとは?

最後に、初心者がわかりにくい項目を3つの、イントにわけて解説しよう。まず投げ技についてだが、投げ技を決められる相手との距離を「投げ間合い」と呼び、ウルフ、ジェフリーは1.6メートル以内、それ以外のキャラは1.5メートル以内と決まっている。そしてその間合い内で、敵が立っていれば、ガードしていても投げは決まるのだ。しゃがんでる相手は特殊技以外では投げられないぞ。

**覚えよ! その2**

### ガードこそ基本!

ガードには「立ちガード」と「しゃがみガード」の2種類がある。「立ちガード」は上段と中段攻撃は防げるが下段攻撃には効果がない。逆に「しゃがみガード」は、上段と下段攻撃は防ぐが中段攻撃には当たってしまう。相手の攻撃にあわせて2つのガード方法を使い分けないとイケないのだ。ガードボタンを押し続けていても立ちっぱなしやしゃがみっぱなしではダメージを受けてしまうぞ。

**覚えよ! その3**

### 起き上がりの重要性

起き上がり攻撃(KKK...+レバー下で下段攻撃)や横転起き上がり(GGG...), レバーだけのヘッドスプリングや前後転起きなど、様々な方法をマスターする必要がある。上級者になればなるほど起き上がる相手に対して様々な攻撃をしかけてくるからだ。どう起き上がるか、どう攻撃するかという、起き上がり時の読み合いが対戦の勝敗を大きく左右すると言っても過言ではない。

それでは 全キャラ解説へGO!!

発売直前 セガサターン・ファイナルカウントダウン!!



## 結城 晶

キャラの  
使いやすさ

中〜上級者向け

技の強さ

強

技の数

少

AKIRA YUKI

1PColor



主人公アキラは、業務用はデューラルについてポリゴン数の多いキャラだが、髪の毛の部分もよく再現されている。荒々しさを出すために黒い胴着が基本カラーだ。

2PColor



業務用のアキラと違う点は、手足の指がないことだが、その他の部分はポリゴンを抑えながらもよく似ている。特に勝ちポーズ時の動く肩は苦心作とのこと。必見だ。

## 相手のスキをつく、玄人好みのキャラ

一撃必殺の拳法として名高い八極拳の使い手アキラ。特に鉄山靠は、至近距離で当てると相手の体力を3

分の1以上奪う大技中の大技。出すのは難しいが、とっさに出せるようになれば恐いモノなした。他にも連

環腿、狸門頂肘、猛虎硬爬山など威力の高い技が中段攻撃になるので、しゃがみ待ちを基本にしてくる相手には脅威となるだろう。しかしアキラの技は、出した後の硬直時間が比

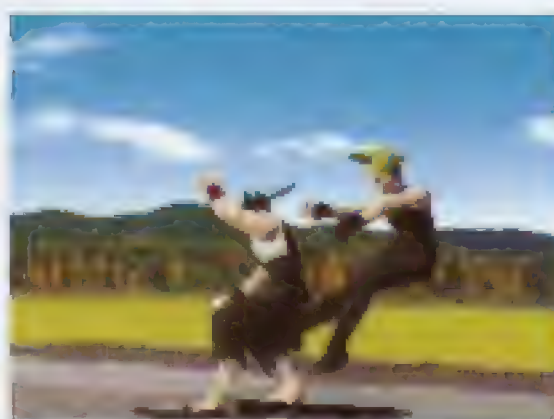
較的長いものが多いので、うかつに出してガードされたりすると、反撃されて大ダメージを受けるのは必至。相手のスキを逃さず、大技をキメる。これがアキラ使いの第一条件だ。

## 一撃必殺の中段攻撃を狙え!

## 鉄山靠 てつざんこう

難易度 B 実用度 A ダメージ 20~80  
P+K

この体当たり技は、相手に近いほど威力が強く、投げ技の間合いでヒットさせれば、一発逆転も十分可能な大技だ。ただし硬直時間が長いので、不用意に出すのは避けよう。



八極拳を代表するアキラ最強の技。ぜひ使いこなしたい。

## 猛虎硬爬山 もうこうはざん

難易度 B 実用度 A ダメージ 20~65  
P

しゃがみパンチで相手をガードさせてから、この技をたたき込むコンビネーションが、よく多用される。もちろん、リング際でヒットさせればリングアウトも十分狙えるぞ。



大きく踏み込んで出す技が基本特長として使いまくれ。

## 上歩頂肘 しょうほうちょうちゅう

難易度 C 実用度 A ダメージ 20  
P

技が出るまでの時間が短いので、相手の技を止める効果もこの技にはある。また、この技の直後に狸門頂肘、鉄山靠を出す連続技も初心者にはオススメだ。練習して体得しよう。



地味な技だが、小技を使いこなしてこそ輝く技なのだ。

## これでキメろ!こだわりFinish!!

## 鴿子穿林 ようしせんりん

難易度 A 実用度 C ダメージ 50  
P+K

コマンドが難しく、しかも投げの間合いで出さなければならないので実戦でキメるのは難しい。それだけに決まった時の喜びは最高だ。相手に与える精神的ダメージも大きいぞ。



## オススメ連続技

中段キックをガードした後の相手は、つい反撃したくなるが、そこをすかさず狸門頂肘で叩くのがこれだ。狸門頂肘がP+Pという簡単なコマンドなので、初心者でも狙いやすいだろう。狸門頂肘の代わりに鉄山靠、中段キックの代わりに上歩頂肘など状況によって使い分けよう。

## 初心者にも使える強力技!!

## 中段キック(★K) ➡ 狸門頂肘(⇨⇨P)



## その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①右端脚 みぎたんきやく	⇨⇨K	30	しゃがんでいる相手を蹴り上げる強力な技。出した後の硬直時間が長いので注意しよう。
②連環腿 れんかんたい	⇨⇨KK	計60	右端脚の後さらに蹴り上げるのがこの技。ダイナミックでヒットすると気持ちいい。
③独歩頂膝 どっぽちようしつ	(投げ間合いで)⇨⇨K+G(Gのみ離す)	30	いわゆるヒザ蹴りだが、コマンドが非常に特殊なので、実戦で見ることも少ない。
④槍下炮 そうかほう	⇨P(相手がダウン時)	15	倒れている相手に対する攻撃。タイミングよく出せば連続で打ち込むこともできる。
⑤倒身搜腿 とうしんていたい	(投げ間合いで)⇨P	50	相手を足下に倒す投げ技の一種。威力も強く、槍下炮への連係も非常に有効だ。
⑥心意把 しんいは	(投げ間合いで)⇨⇨P	50	ダウン攻撃を相手がかわした後が一番の狙いどころ。難しい技だが積極的に狙おう。



ややもすると、単調な戦い方をしてしまいがちなアキラだが、上級者になるほど多彩な技で攻撃できるのがアキラの魅力だ。ひたすら練習あるのみ。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/★…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



## パイ・チエン

キャラの  
使いやすさ

初〜上級者向け

技の強さ

普

技の数

普

PAI CHAN

1PColor



2PColor



8人のキャラの中で、一番移植スタッフが苦労したというのがパイ。とにかく帽子、おさげ、服の模様など飾り物が多いので、テクスチャーで苦労したそうぞ。

ピンクが目立つ2Pカラーのパイ。基本的に1Pカラーとデザインに大差はないが、よく見ると装飾用と色味が若干変えてあるとか。ポリゴン数もよく出てるぞ。

## スピードと手数で攻め込め!

8人のファイターの中で一番年下のパイは燕青拳の使い手だ。体が身軽なので、初心者でも使いやすいが、

反面、相手の攻撃で吹っ飛びやすいという弱点もある。しかし技のキレ、スピードは一線級と言って間違いな

い。パンチ連打からのコンビネーションと、パイ独特の受け流し投げの燕旋擺柳や螺旋接掌、そして天地頭落、倒身陰掌といった投げ技をうまく絡ませれば、相手にとってかなり

の脅威となろう。使う際には、持ち前のスピードを生かした緩急ある戦い方を狙いたい。打撃技、投げ技ともにバランスが良く、最も初心者に適しているキャラと言えよう。

## 多彩な投げ技で大ダメージ

## 天地頭落 てんちとうらく

難易度 B 実用度 A ダメージ 60  
(投げ間合いで)☆☆P

相手の頭を抱え込んでそのまま引き倒す豪快な投げ技だ。リング際に追いつめられた時にこの技を決めると、相手を逆にリングアウトさせることもできる、一発逆転技でもある。

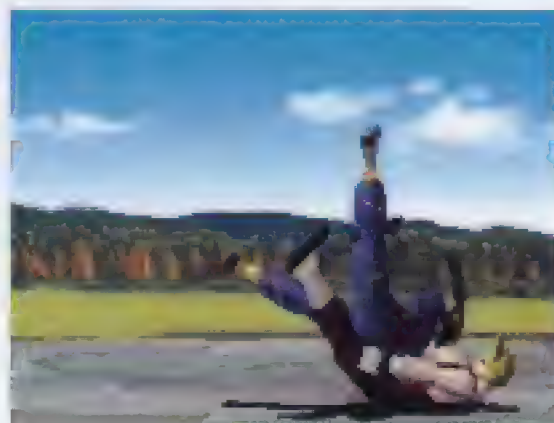


相手にとってはまさに天地がひっくり返ったような衝撃が

## 旋風燕陣 せんふうせんじん

難易度 B 実用度 B ダメージ 60  
(投げ間合いで)☆☆P

全体重をかけて倒れ込み、相手にダメージを与える技がこれだ。ただし、この技をかける際は、相手後方に大きく倒れ込むので、リングサイドで使うと自滅する危険性もある。

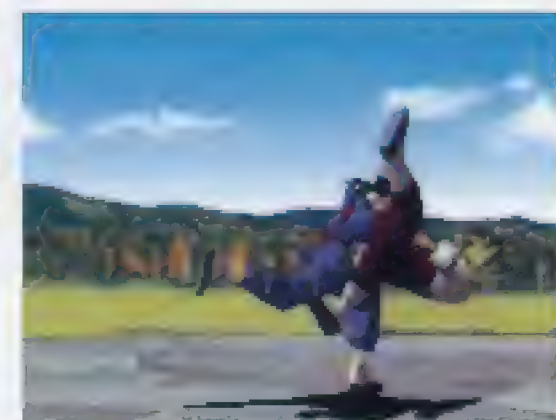


ダウン攻撃を避けられた時などに積極的に使いたい技だ

## 倒身陰掌 とうしんいんしょう

難易度 C 実用度 A ダメージ 計65  
(投げ間合いで)☆☆P+K

☆☆というコマンドは、入れている間にも前進するので、実際より広い間合いでも技をかけることができ、実用性も高い。与える合計ダメージも多いが、連係はやや難しいかも。



すぐに起きあがってしまいうので、雷陰掌打は狙いづらい

## これでキメろ! こだわりFinish!!

## 燕旋擺柳 えんせんはいりゅう

難易度 B 実用度 B ダメージ 30  
(投げ間合いで)☆☆P

相手の上段パンチやキック(※キックの時は“螺旋接掌”と技名は変わる)を受け流して倒すパイ独特の技がコレ。相手の下段攻撃は投げられないので、攻撃を跳む力も必要だ。



## オススメ連続技

連環背転脚は、ガードされても間合いが開くという利点がある。ガードした相手が近づいてきたところに、腿登裏旋脚をカウンターで当てるのだ。ただし、相手が上級者だと、パンチからキックの間のスキに投げられたり、中段キックを当てられたりしてしまう。連発は禁物だ。

## 初心者にも使える強力技!!

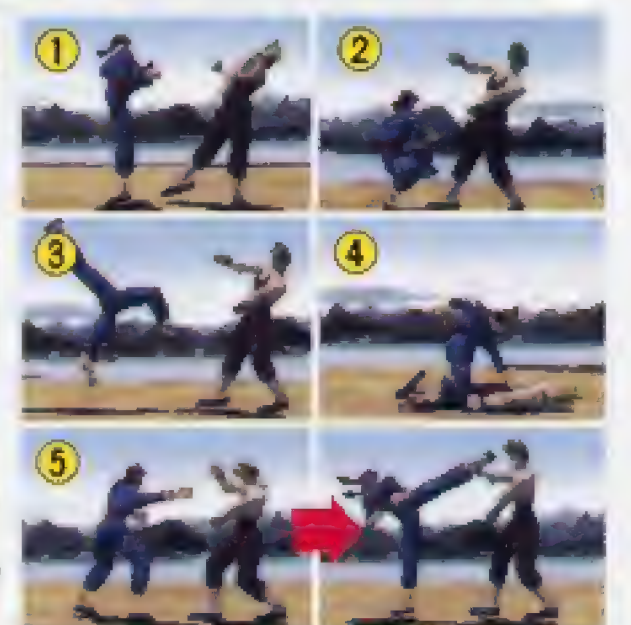
連環背転脚(PPP⇨K) ◆ 腿登裏旋脚(しゃがみから立ちつつK)



## その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①旋風牙 せんふうが	K+G	20~40	パイの基本的な回し蹴り。間合いが広いほど威力も強いが、スキも大きいので要注意。
②燕旋蹴 えんせんしゅう	⇩K+G	20~30	旋風牙の下段攻撃。上段に比べ威力はやや少なめだが、初心者相手には効果絶大?
③背転腿 はいてんたい	⇨K	40	威力はあるが、技が出るまでが遅いので、使い勝手がイマイチ。対空技用にしたい。
④雷陰掌打 らいいんしょうだ	(相手がダウン時)☆☆P	10	アキラの椿下砲と同じく連続で当てられる。焦らず1発1発出せば、連続して出せるぞ。
⑤連拳腿 れんけんたい	P K	計38	テンポよくP Kと順に押すのがコツ。連発すると、投げられやすいので注意しよう。

パイは中段攻撃の技が少ないために、相手にしゃがまれて待たれるとツライ。近距離でしゃがみ待ちされた時は大ジャンプキック(レバー上方向+K)を使おう。中段攻撃の少ないパイにとっては有効な攻撃方法だ。クイックフォワード(⇨⇨)から出すなど、とっさに出せるように練習することだ。



【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/◆…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/+…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



## ラウ・チエン


 キャラの  
使いやすさ

初級上級者向け

技の強さ

強

技の数

普

LAU CHAN

1PColor



2PColor



開発当初から、デザイン的に作り込まれていたラウ。基本的に髪のおさげや服の模様が多いので、やはりポリゴン数は多い。憎らしさもよくできているぞ？

2Pカラーのラウは、二重の通り、柿色の服になる。スタッフ曰く正面だけでなく、背中の肩甲骨の凹凸の再現度も見ているとのこと。前も後ろもそっくりだ。

## 走り出したら止まらない突進技

中華の料理人であり虎燕拳の達人。そしてパイの父親といった、複雑な背景を持つラウ。技のバリエーションはそれほど多くはないが、なんといっても、たたみかけるようなその連続技は、大きな魅力だ。パンチ連

打からのコンビネーションや、烈火虎尖脚からの怒濤の6段攻撃など、相手をKOするか、リング外まで押し出すまで止まらない勢いが素晴らしい。「機関車ラウ」と呼ばれる所以も

そこにあるのだ。また、カウンターを当てて相手を宙に浮かせた後のお手玉ラッシュは、相手にとって大きな屈辱となるはず。相手にするには、最もイヤな1人がラウなのだ。

## パンチ連打で相手のガードを崩せ!!

### 斜上掌

難易度 C 実用度 A ダメージ 20  
P

上段ガードを強引に崩すことができる、ラウらしい技の1つ。すかさずパンチを連続でたたき込めば連続技が完成する。ただし、リーチが短いので空振りだけは注意しよう。



これを確実に入れていく相手は熱戦者とみていいだろう。

### 斜下掌

難易度 C 実用度 B ダメージ 20  
P

しゃがんでいる相手を強引に立ち上がらせることができる。カウンターで当てれば、相手は宙に浮か上がるので、その後はパンチ連打や中段キックでお手玉状態に持っていこう。



「機関車ラウ」としては、このように意味を持つ技だ。

### 虎脚背転

難易度 C 実用度 B ダメージ 40  
K

いわゆるバック転キックのこと。パイの背転と同じく、一度手を突いてからの攻撃なので、技が出るまでに時間がかかる。それだけに、フェイント技としての使い道があるのだ。



単発でこれくらいだと、精神的なダメージも大きいかも。

## これでキメろ! こだわりFinish!!

### 連環背転脚

難易度 B 実用度 A ダメージ 8+70  
PPP K

押しまくる攻撃の間に、この一度引くような技を絡めるとより効果的。だがパンチからキックまでの間にスキがあり、投げられることもあるので、連続で使うことは避けよう。



## オススメ連続技

ラウのダウン攻撃は立ったままの姿勢なので、避けられた後の攻撃がしやすい。中でも転進巴咽掌は威力絶大の投げ技である。避けられたらすかさずコマンドを入力しよう。決まれば、さらにダウン攻撃を確実に入れることができる。この一連の攻撃でほとんどKO間違いなしだ。

## 初心者にも使える強力技!!

## ダウン攻撃(↑P) → 転身巴咽掌(⇐⇐P)



## その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①旋風牙 せんふうが	K+G	20~45	パイと同じ技だが、威力はラウのほうが少し高いのに注目。燕旋蹴とまぜて使おう。
②燕旋蹴 えんせんしゅう	↓K+G	20~35	押しまくると見せかけて単発で出してみるなど、フェイント技として使うのも有効だ。
③肘撃 ちゅうげき	⇐+P	20	カウンターで当てれば相手はダウンするので、連続技のアプローチとして使おう。
④烈火虎尖脚 れつかこせんきやく	⇐+K	18	当てるのは難しいが、ヒット後パンチ連打で最大6段という連続技につなげられる。
⑤柳車回転 りゅうしゃせんてん	(投げ間合いで)⇐+P	60	相手のスキをつきクイックフォワード(⇐⇐)から一気に投げつけてしまうことができる。

ラウの突進系連続技も、当然のことながら技の切れ目には硬直時間というスキが生じる。しかし初心者にとってそのスキを見極めるのは至難の技だ。そのため防戦一方で場外へ押し出される、というパターンにはまってしまう。しゃがみパンチで突進を止めることもできるので、そのスキを突け。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/◆…レバーを入れる/◇…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



# ウルフ・ホークフィールド



キャラの  
使いやすさ

初級・上級者向け

技の強さ

強

技の数

少

WOLF HAWKFIELD

1PColor



2PColor



ウルフ自体は作るのにそれほど苦労はしなかったらしいが、発達した大胸筋の感じを再現するのは、かなり苦労したこと。迫力感もよく出ているぞ。

少ないポリゴン数の中での再現が難しかったという2P用のバックにある「WOLF」の文字とにかく苦労したとのことなので、ぜひ一度は2Pを見よう。

## 投げ技のタイミングが勝負だ!!

無敗のプロレスラー・ウルフが得意とするのはブレインバスター(P+G)やジャイアントスイングなどの

投げ技、そしてアックスリアットといったリングで鍛えた瞬発力を生かした技だ。その丸太のような腕に

一度捉えられたら逃げることは不可能と言ってもいいだろう。ウルフは、近距離では投げ技、中距離では打撃技、長距離からは突進技と、敵にすると一瞬も気の抜けない相手なのだ。

逆を言えば、ウルフを使う時には、長距離からクイックフォワード(⇨⇨)で接近して投げ、近距離からステップバック(⇨⇨)するなどのテクニックが上級者への道となるのだ。

## 長・近距離攻撃を使いわけろ!!

### ソニックアッパー

難易度 C 実用度 A ダメージ 20  
⇨+P

しゃがみガードしている相手にダメージを与える有効な中段攻撃だ。相手が立ってガードしている場合には、まれにボディスラムになる。空振りさえ注意すればかなり使えるぞ。



パンチ3連打の1、2、アツパンと絡ませて使うと効果的

### アックスリアット

難易度 C 実用度 B ダメージ 40  
⇨⇨+P

太い腕で相手の首をかけ倒すウルフならではの技。これは立ちガードしていても強引に倒してしまう特殊な攻撃なのだ。相手がしゃがんで避けると位置が替わるので注意しよう。



決まれば爽快だがリング際で避けられて自滅しないように

### ショルダーアタック

難易度 B 実用度 B ダメージ 20~70  
⇨⇨P

近距離で当てるほど破壊力が高くなる。ただし、ガードされた時の硬直時間が長いこと、しゃがまれると相手の背中の上を転がって位置が逆転してしまうので乱発は禁物。



相手を吹っ飛ばしてリングアウトさせるのもいい技だ。

## これでキメろ! こだわりFinish!!

### ジャイアントスイング

難易度 A 実用度 A ダメージ 100  
(投げ間合いで)⇨⇨⇨⇨⇨P

場所によっては場外まで相手を投げ飛ばせる豪快な技だ。実戦で出すのは難しいが、上級者になると、パンチからのジャイアントスイングという強烈な連続技も使ってくるのだ。



## オススメ連続技

パーティカルアッパーはしゃがんでいる相手を強引に立ち上がらせる技。また出した後の硬直時間も短いので、スプラッシュマウンテンのような複雑なコマンドの技を続けて決めることができるのだ。パーティカルアッパーが出にくい人は、その前にしゃがみパンチを出すといいぞ。

## 上級者なら使いたい強力技!!

パーティカルアッパー(⇨P) → スプラッシュマウンテン(⇨⇨P+K)



## その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①ニー・ブラスト	⇨+K	30	このヒザ蹴りは近距離の打撃技では最強だ。カウンターで当てて相手が高く浮き上がったならショルダーアタックを狙っていこう。
②ボディスラム	(投げ間合いで)⇨+P	50	相手を足元に倒すのでダウン攻撃しやすいが、戦い慣れている相手だとダウン攻撃を決めるのは難しい。起きあがりを狙おう。
③ダブルアームスープレックス	(しゃがんだ相手に) ⇨+P+K+G	60	しゃがんだ相手を投げる特殊技。クイックフォワード(⇨⇨)から出せば、しゃがみ攻撃する相手をバンバン投げられるぞ。

スプラッシュマウンテンやジャイアントスイングをいかに決めるかが、ウルフを使う時の醍醐味。対CPU戦のパターン化された動きなら、上段攻撃をしゃがんで交わして決めることもできるが、人間相手では難しい。上級者が使う、パンチからのジャイアントはぜひとも覚えておきたいところだ。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/◆…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



## ジェフリー・マクワイルド

キャラの  
使いやすさ

中〜上級者向け

技の強さ

強

技の数

普

JEFFRY  
McWILD

1PColor



2PColor



開発初期からスタッフに見てほしいと言われていたのが、ジェフリーのシューティングレガースだ。足の裏もキッチリ再現されているので、よく見てみよう。

いかにも漁師のカッコをしている2Pカラーのジェフリー。セガサターン版で苦労しているのは、賛否に使われているザンバラ頭の髪とか。ヒゲもいい感じだ。

## 投げ技を最も多く持つキャラ

原始的だが格闘技の原点とも言えるパンクラチオンを、我流で発展させたジェフリー。その怪力を最大限

に生かした投げ技、つかみ技、そして打撃技は、8人の戦士で最高の破壊力を誇っている。投げ技を多く持

っている。自然と接近戦が得意となるが、巨体から繰り出すリーチの長いアッパーやエルボーもまた、脅威となるだろう。スピードが遅いので、初心者にはサラやバイなどに攻

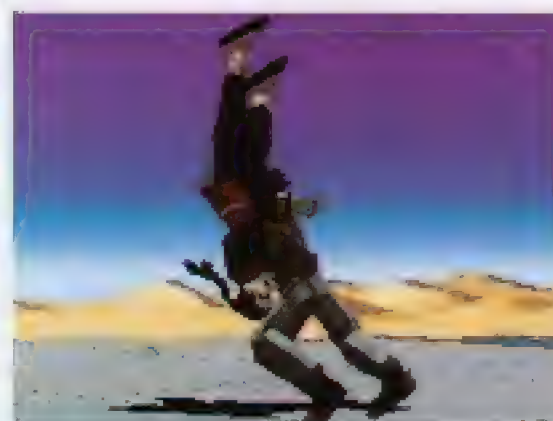
め込まれるとツライが、じっくりガードし、攻撃直後のスキを見極め投げ技を決めれば一発逆転も十分狙える。しゃがんだ相手に対する投げ技が豊富なのも、ジェフリーの特徴だ。

## しゃがんだ相手につかみかかれ!!

## パワースラム

難易度 C 実用度 A ダメージ 50  
(投げ間合いで) ⇨P

ウルフのボディスラムと同じ簡単コマンドの投げ技だが、自分も一緒に倒れてしまうので、ダウン攻撃が決まりにくい。パンチを出そうとした時、偶然出てしまう技でもある。



間合いが近ければ⇨Pでも技が出る。偶然出る場合が多い。

## マシンガンニーリフト

難易度 A 実用度 C ダメージ 計30  
(投げ間合いのしゃがんだ相手に) ⇨⇨K

コマンドは難しいが、相手が近くでしゃがんで躊躇しているような時に積極的に使おう。めったに使えない技だけに、相手に与える精神的ダメージは大きい。見た目も派手だぞ。

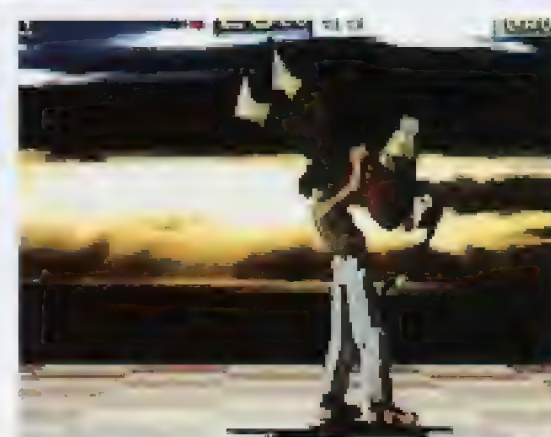


実戦で使えなくても、対戦モードで一度は試しに出そう。

## パワーボム

難易度 A 実用度 A ダメージ 80  
(投げ間合いのしゃがんだ相手に) ⇨+P+K+G

しゃがんでいる相手を投げる技の中では最大級の破壊力を誇る。クイックフォワード(⇨⇨)からこのコマンドを入れられるようになれば、ジェフリーの強さが格段に上がるぞ。



これを自在に使いこなせるようになれば、もう上級者だ。

## これでキメろ! こだわりFinish!!

## アイアンクロー

難易度 A 実用度 B ダメージ 50(or30)  
(投げ間合いのしゃがんだ相手に) ⇨+P

しゃがんだ相手に対する投げ技。威力は高くないが、一度決めれば相手はうかつにしゃがむことができなくなり、のちの展開を有利にできる。心理戦で威力を発揮する技なのだ。

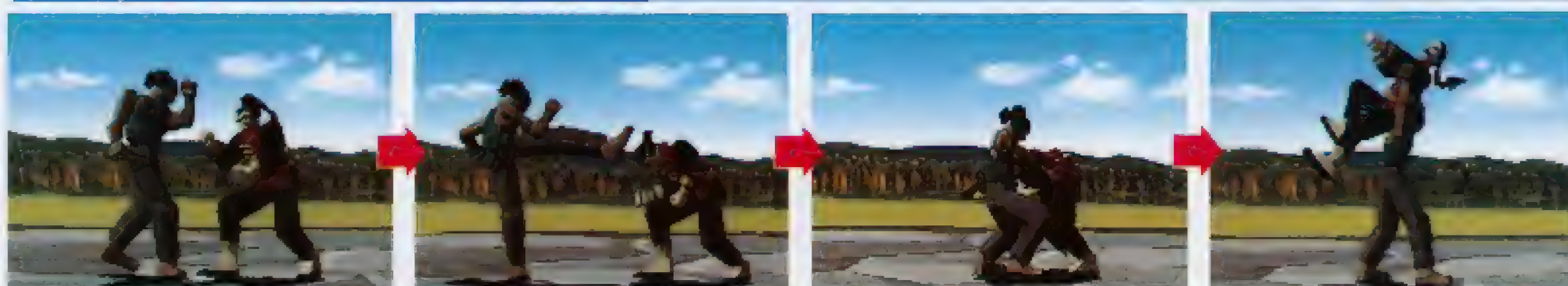


## オススメ連続技

ウルフが持つスプラッシュマウンテンと同じだが、ジェフリーは別コマンドでも同じ技が出せる。これは、トーキックが当たった直後にコマンド入力すれば、間合いに関係なく吸い込むように技をかけてしまう優れモノなのだ。相手にとってトーキックの間合いが魔の距離となる。

## 上級者なら使いたい強力技!!

トーキック(⇨K) ⇨スプラッシュマウンテン(⇨⇨⇨P+K+G)



## その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①スマッシュアッパー	⇨P	20	ウルフと同じようにこの技からスプラッシュマウンテンという連続技につなげられる。
②ダブル・アッパー	⇨+PP	計40	スマッシュ同様、相手のしゃがみガードを崩せる。この技だけでも結構押せるぞ。
③トーキック・ハンマー	⇨+KP	計54	トーキックを空振りしても、リーチの長いハンマーがフェイント気味に当たる技だ。
④エルボー・ハンマー	⇨⇨P	計42	技が出るまでに時間がかかるので使いどころは少ない。ダッシュエルボーとの併用を。
⑤エルボーアッパー	⇨⇨+PP	計40	パンチ1回だとダッシュエルボーに。初心者には、これを連発されるだけでもツライ。
⑥ニーアタック	⇨+K	30	ジェフリーの持ち技の中で、技が出るまでの時間が短い部類に入る。返し技に使おう。

最高9種類の投げ技を持つジェフリー。バックブリーカー(背後からP+G)は別にして、すべての投げ技を実戦で使えるようにしたいものだ。



【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/⇨…レバーを入れる/⇨⇨…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



影丸



キャラの  
使いやすさ  
**中〜上級者向け**  
技の強さ  
**普**  
技の数  
**普**

KAGE-MARU

1PColor  
2PColor



セガサターン版のカゲは、業務用に一番近いキャラの一人だろう。特につま先の先が2つに割れていて、足袋らしくなっているのは注目に値するぞ。声もバツチリ。

2Pカラーの影丸は、額の文字が「甲」から「風」になっているが、セガサターン版でもそれは再現されている。マスク取れのカゲの素顔もかなり苦悶したそうぞ。

投げ技のシブさは天下一品!

葉隠流柔術という名の殺人武術を会得した謎の男。その素性を知る者は少ない。スピードの速さと、相手を欺くような回転系の体捌き、柔道にも似た投げ技で、相手を攪乱する。それが影丸のスタイルだ。流影脚、

回転地掃り脚、雷龍飛翔脚など、遠距離からの攻撃は、初心者にとっては大いに脅威だが、近距離で相手がしゃがんだ状況では使える技が限られてくるという弱点も持っている。

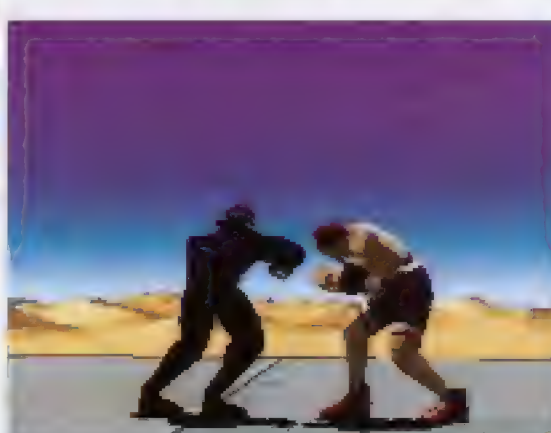
クイックフォワード(⇨⇨)、ステップバック(⇨⇨)を小刻みに使い、相手の間合いで戦わないこと。これが、影丸使いとして上達するための必須条件なのである。

前後へ動き、相手を攪乱しろ!!

肘打ち ひじうち

難易度 C 実用度 A ダメージ 20  
⇨P

カゲの数少ない中段攻撃で、最も使える技。しかしリーチが短いので、空振りをした場合には確実に反撃をくらう。カウンターで当てれば宙に浮くので、追い打ち攻撃を狙おう。

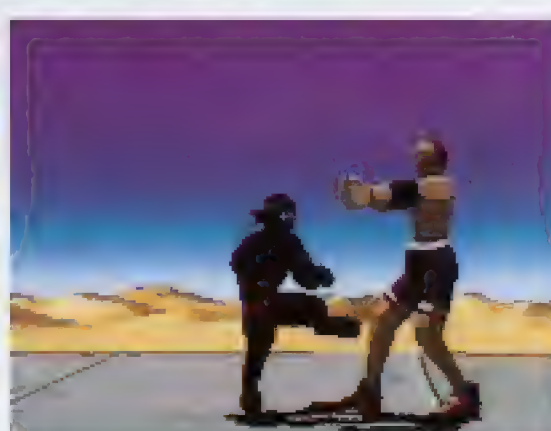


相手が近くでしゃがんだらすかさず出せるようにしよう。

回転地掃り脚 かいてんぢすりきやく

難易度 A 実用度 B ダメージ 35  
⇨⇨⇨⇨⇨K

キックボタンを押さなければ単なる前転になる。またコマンドを逆から⇨⇨⇨⇨⇨Kと入力すると後転地掃り脚になる。相手を攪乱するフェイント技程度に考えておこう。

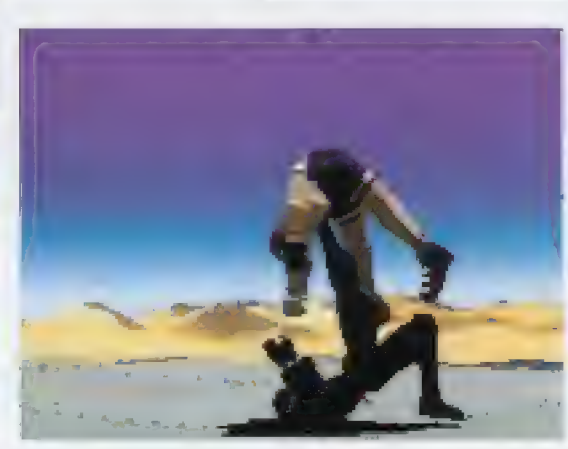


初心者には有効だが、上級者には偶然を期待するしかない。

弧円落 こえんらく

難易度 A 実用度 A ダメージ 40  
(投げ間合いで)⇨+P

相手を上空高く放り投げる技。相手が落ちてくる時に、パンチ連打からのコンビネーションや流影脚、雷龍飛翔脚などの追い打ち攻撃を入れたい。一気にリングアウトを狙え。



この技で相手を倒すと、リプレイ画面がカッコいいのだ。

これでキメろ! こだわりFinish!!

影霞 かげかすみ

難易度 A 実用度 C ダメージ 50  
(投げ間合いで)⇨⇨P

コマンド入力が必要だが、威力は通常投げである太刀(P+G)よりも低い。しかしこのシブくてカッコいい投げ技をリプレイで見たがためについつい狙ってしまうのだ?



オススメ連続技

旋蹴りを当てれば相手は宙に浮きダウンする。ダウンした瞬間を狙い、すかさず流影脚で追い打ち攻撃をしよう。このコンビネーションは、タイミングさえ合えば肘打ちや起きあがりキックなどからでも、成功する。相手が浮いたらすぐに流影脚を出せるように練習しよう。

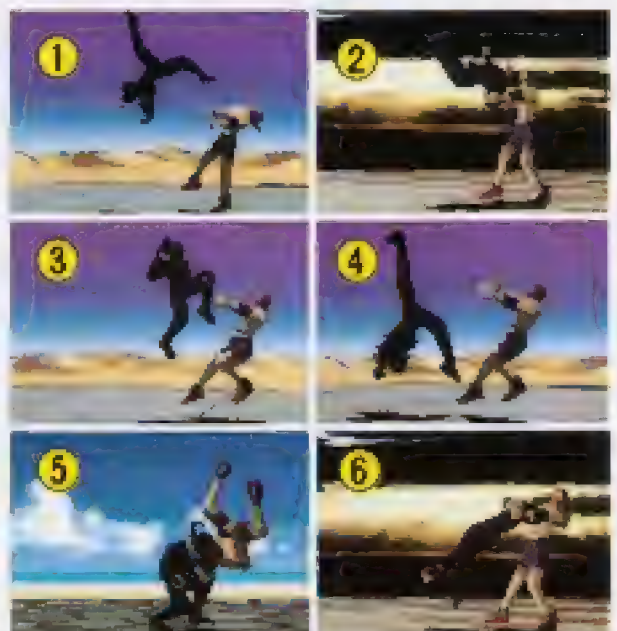
初心者にも使える強力技!!

旋蹴り(⇩K+G) ➡ 流影脚(⇨⇨K)



その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①水車蹴り すいしゃげり	⇨+K	50	威力はあるが、打点が高く滞空時間も長いので、ガードされると反撃を喰いやすいぞ。
②落葉旋風弾 らくようせんふうだん	⇩K	30	カゲの跳躍力を利用した遠距離空中攻撃。ただし実戦中に狙って当てるのは難しい。
③浮身膝蹴り ふしんひざげり	⇩⇨K	40	ヒザ蹴りだが、飛び上がりながら攻撃するためリーチが少し短い。出す時は慎重に。
④旋風蹴り せんふうげり	⇨⇨K	40	水車蹴りと違い、打点が低いので反撃の危険も低くなる。水車蹴りと使い分けよう。
⑤刀霞 かたながすみ	(投げ間合いで)P+K+G	50	ダウン攻撃を避けられた時にコマンド入力すれば、そのまま投げしてくれることもある。
⑥雷龍飛翔脚 らいりゅうひょうきゃく	⇨⇨P+K+G	40	立ちガードを崩してダメージを与えられる。リングアウトも狙えるが自爆も恐い。



中段キックは戻りが遅いため簡単に反撃されてしまう。前後に動き相手の間合いをはすしながら戦い、追い打ちをいつでも出せるように練習しよう。

【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/⇩…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



## サラ・ブライアント

キャラの  
使いやすさ

初級・上級者向け

技の強さ

強

技の数

多

SARAH BRYANT

1P Color



少ないポリゴン数では、女性らしい体形を再現するのは難しかったそうだが、全体的によく似ているサラ。中でも前髪のデザインは、だいたい苦勞してるそうだが。

2P Color



1Pキャラとはだいぶ感じの違う2Pサラ。ズボンの切れ目や、まぶしい髪は業務用と同じだ。ただし、ブラのデザインはやや変えてあるとか。わかるかな？

## 流麗な足が繰り出す技の数々

サラは截拳道を学び、ごく普通の20歳の大学生。しかし兄・ジャッキーのカーレース中の事故に不審を抱

き、調査を始めた途端、謎の組織に拉致・洗脳され、殺人マシンにされてしまったのだ。截拳道は、ブル

ース・リーが中国武術を独自に改良・研究し、より実践的な拳法として発達させたものである。それを操るサラは、その長い足を利用した蹴り技主体の攻撃を得意としている。中

でも中段の連続攻撃であるダブルジョイントパッド、リーチの長い下段攻撃のレッグスライサーなどは脅威だ。敵としても、その美しい動きは残像となって脳裏に焼きつくだろう。

## 中段攻撃主体の連続技で攻めろ！

## パンチサイドキック

難易度 B 実用度 A ダメージ 計38

P(+)K

上段の連続2段攻撃。わざとはじめのパンチを空振りして、次のリーチの長いサイドキックをカウンターで当てるといった戦法にも使える。フェイント技として優れた技なのだ。



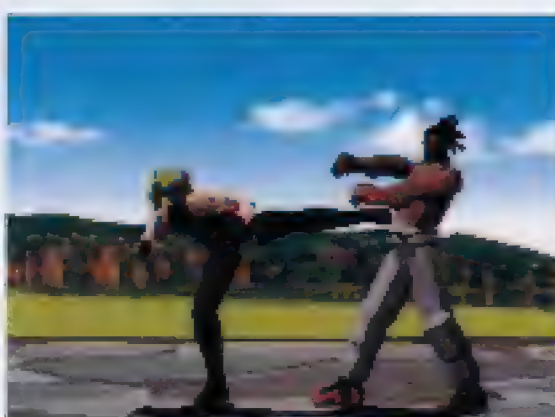
パンチ連打との併用で、効力は2倍3倍に跳ね上がるのだ。

## トーキックサイド

難易度 B 実用度 A ダメージ 計54

K K

パンチサイドキックと同じ戦法に使用できる。2発目のサイドキックは出す時に大きく踏み込むので、相手の距離感をかわす効果もある。単発のトーキックとの併用が効果的。



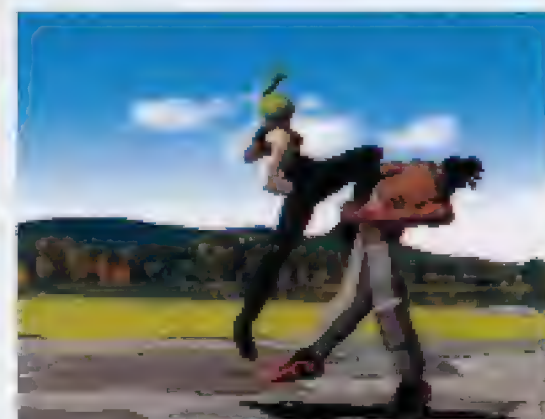
1発目がカウンターで決まると2発目は空中で当たるのだ。

## ダッシュニー

難易度 C 実用度 A ダメージ 計30

D(+)K

中距離で向かい合った時、相手が油断したところを一気に飛び込んでヒットさせよう。またリング際で相手を押し出すのにも使える。ただしガードされると反撃は必至だ。要注意。



相手の起き上がりにも重なるのも簡単で威力ある使用方法だ。

## これでキメろ！こだわりFinish!!

## サマーソルトキック

難易度 B 実用度 B ダメージ 計50

D+K

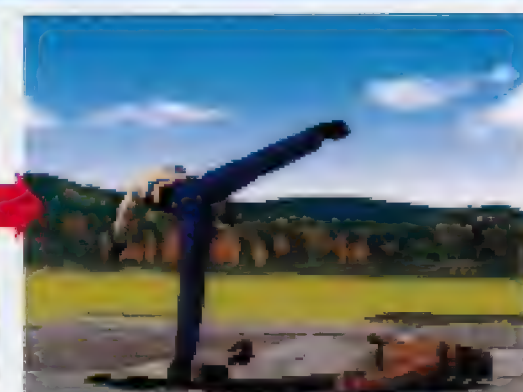
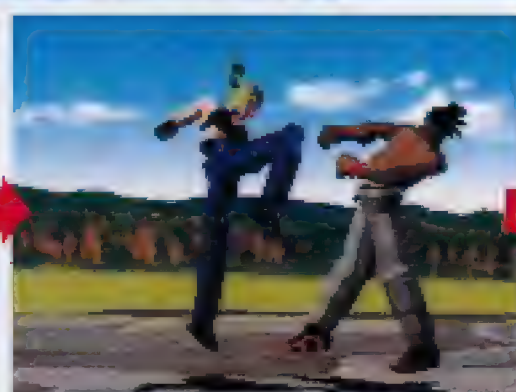
パイや影丸のものと比べて使い勝手はいいが、やはりガードされると手痛い反撃を食らう。だがサラの技の中でも最も美しい技なので、フィニッシュは、やはりこれで決めたい。



## オススメ連続技

ダブルジョイントパッドが入れば、ダウン攻撃はほぼ確実に決めることができる。また、リング際でミラージュキックを当てれば、リングアウトも狙える。ミラージュキックの代わりに、もう1度ダブルジョイントパッドやジャックナイフキックを入れるのもいいだろう。

## 上級者なら使いたい強力技!! ダブルジョイントパッド(●PK) ●ミラージュキック(▲KKK)



## その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①ライジングエルボー	⇨+P	12	これとダブルジョイントパッドを絡ませて使うだけで、初心者には脅威となるぞ。
②パンチ・ハイキック	PK	計38	これの直後にダブルジョイントパッドを出す、というのがサラ使いの常套手段だ。
③ハイキック・ストレート	KP	計38	キック直後の硬直時間に反撃しようとする相手に、パンチを当てることができるぞ。
④ジャックナイフキック	⇨+K	30	リーチも長く使い勝手がいい。だが、モーションも大きいのでガード後の反撃に注意。
⑤ネックブリーカードロップ	(投げ間合いで)⇨⇨P	50	⇨⇨というコマンドは、実際よりも間合いが広く感じる。使いやすい投げ技の1つだ。
⑥ダブルステップニー	⇨K⇨K	計70	1発目の硬直時間に投げてくるような相手に、2発目のニーを当てられるぞ。強力だ。

技のスピード、中段攻撃の充実度と、初心者でも有利に戦えるキャラクターである。プレイヤー次第で最強に近いキャラにも化ける。練習あるのみ。



【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/●…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



# ジャッキー・ブルマハイト



キャラの  
使いやすさ

初級・上級者向け

技の強さ

強

技の数

多

## JACKY BRYANT

1P Color



2P Color



ポリゴンのほうは、かなりの自信作とスタッフが言う。セガサターン版のジャッキー。見た目では、ほとんど業務用と変わらない感じだ。アップにも耐えるぞ。

2Pキャラは黒服のジャッキー。ポリゴン数を食うあの髪型は、ほとんど業務用と同じとのこと。苦労したという勝ちポーズの顔の表情もじっくり見てくれ。

## "最強"の名をほしいままにした男

サラの兄でありカーレーサーでもあるジャッキー。何者かに洗脳されたサラを助けるために戦うことを決

意する。ジャッキーも截拳道を幼い頃から学んでいたが、彼の場合は両足の攻撃をバランスよく絡ませ、バ

ックナックルやロースピンキックなど、フェイント系の技を上中下段に打ち分ける戦法を得意とする。フェイント系の連続技と、長いリーチと強力なダッシュハンマーキックをお

りまぜて使うジャッキーは、まさに最強と言っていいだろう。プレイヤーの工夫次第でどんどん強くなるジャッキーは、初心者から上級者まで通用するキャラなのだ。

## 上中下段に打ち分けるコンビネーション!

### スピニング・ロースピンキック

難易度 B 実用度 B ダメージ 20~30  
⇐(+ )P⇐(+ )K

上段から下段へと攻撃を変化させる連続技。しゃがみガードすれば大丈夫なのだが、いきなり出されると、つい防御方法を忘れてしまうのだ。他の技とまぜて使うとより効果的だ。



フェイント系で上下段を打ち分けるジャッキーらしい技だ。

### エルボー・スピンキック

難易度 C 実用度 A ダメージ 計50  
⇐(+ )PK

技のスピードが速く、ガードされても相手を後方に押しやって、間合いを広げてくれるので反撃される危険が少ない。相手が目の前でしゃがんだら、積極的に出していこう。



この技とダッシュハンマーキックだけで戦う人も、強いぞ。

## コンボ・エルボー・スピンキック

難易度 B 実用度 B ダメージ 計66  
PP⇐PK

もうひとつのコマンド入力方法で、レバーを進行方向に入れたままのPPP⇐Kがある。3発目のパンチが中段攻撃になるので、攻め込むとしゃがむクセのある相手には有効だ。



初心者相手ならこの連続技だけで勝つことも可能なのだ。

## これでキメろ! こだわりFinish!!

### ダッシュハンマーキック

難易度 C 実用度 A ダメージ 30  
⇐⇐(+ )K

モーションはサラのジャックナイフキックと同じだが、入力が⇐⇐なので、相手としては間合いの外からキックが飛んでくるような感覚に襲われる。起き上がりに重ねていこう。



## オススメ連続技

コンボエルボー (PP⇐P) やコンボエルボースピンキック、エルボースピンキックなどを絡めた攻撃中に、単発のライジングエルボーを出すと、相手は次の攻撃に備えてガードし続けてしまう。そこをネックブリーカーで投げつけてしまうのだ。こうなると相手はなす術もない。

## 初心者にも使える強力技!!

ライジングエルボー(⇐P) ➡ ネックブリーカードロップ(⇐⇐P)



## その他の主要技一覧

技名	出し方	ダメージ	ポイント
①スピニング・バックナックル	⇐+P	22	単発よりも、パンチ2回押しでダブルスピニングナックルとして使うほうが有効だ。
②スピニング・アームキック	⇐+PK	計42~52	2発目の上段回し蹴りのスキが意外大きい。調子に乗って使わないほうがいい。
③サマーソルトキック	⇐+K	50	サラのものと同じく、魅せる技として使える。対空技として使えるようにしよう。
④レッグスライサー	⇓KG	26	リーチの長い下段攻撃。サラも同じコマンドでこの技を出すことができるぞ。
⑤スラント・ロースピンキック	⇐+PK	計42~52	実戦での使用頻度が高い。直後にダッシュハンマーキックを出すと成功率が高い。
⑥トーキックサイド	⇐KK	計48	モーションはサラのものと同じだが、出すのが非常に難しく使い道もあまりない。

ダッシュハンマーキックが強力なため対戦では異様な強さを誇る。ジャッキーは、勝つだけでなく魅せるプレイを目指したい。独自の戦法を作ろう。



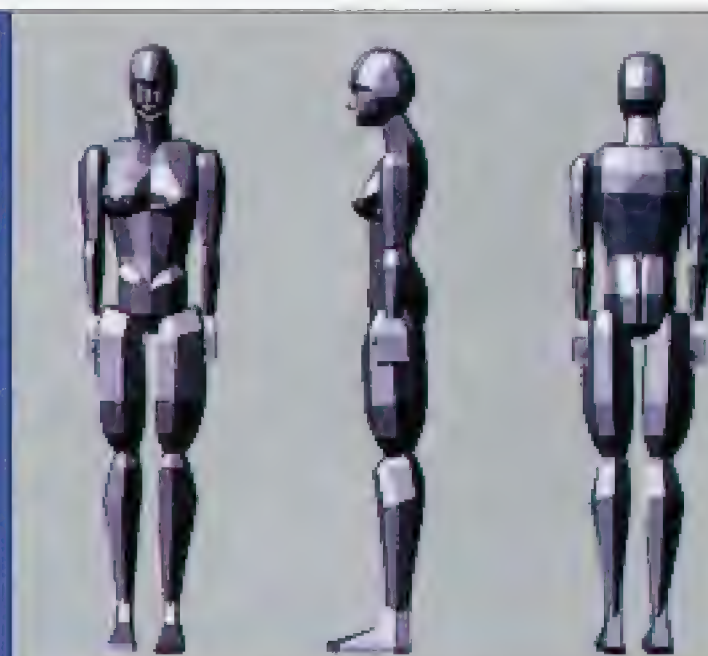
【技の見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/⇐…レバーを入れる/⇐⇐…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです) ※ダメージの数値は単体の最強の技を100とした数値です。なお、技の「難易度」は難しいほうからA、B、Cの3段階、実用度も高いほうからA、B、Cとしています。



## デュラル



## DURAL



デュラルの苦勞話は先月号の岡安氏のインタビューでも出てきたが、セガサタールのデザイン担当者も移植の際に「デュラルはどうしようか？」と本気で悩んだとのこと。だが、実際にプレイすると独特の金属感や動きなど、見た目はまさにデュラルそのものに仕上がっている。一度は見ると価値あり。

巨大な秘密結社が、莫大な資金と技術力を投入して作り上げた人造戦士。それがデュラルだ。8人のファイターが繰り出す技を備え

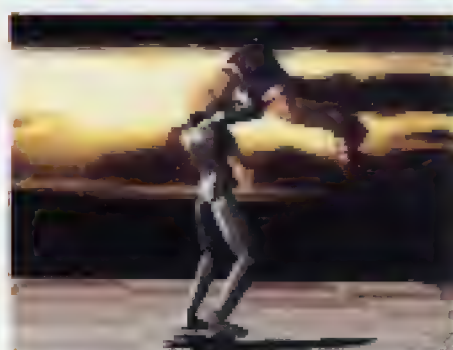
持つ上にそのスピードは誰よりも速く、そして常識を超えた破壊力を有する、まさしく最強の戦士である。キミはこいつに会えるか？

デュラルとの戦いは、全キャラを勝ち抜いた後、ボーナス面として1度だけ現れる(5本勝負)。しゃがんでいけばニーブラスト(ウルフ、ジェフリー)や連環蹴(アキラ)、近距離では心意把(アキラ)やボディリフト(ジェフ

リー)などの投げ技を、そして間合いが離れたところからはアックスラリアット(ウルフ)や雷龍飛翔脚(カゲ)など、次々と技を仕掛けてくる。ダウン攻撃を決めるのも難しいが、弱点はどこかにはあるはず。見極めろ!

## ブレンバスター

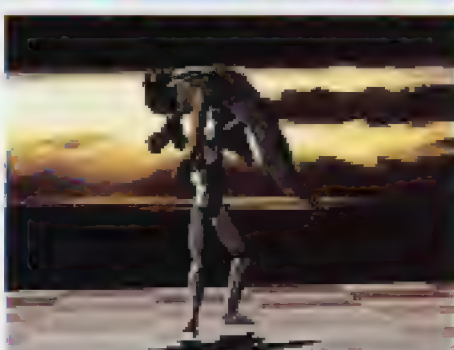
ダメージ 70 元キャラ ウルフ



近づいてきたと思ったらアックスラリ投げられていたというくらい素早いムーブで仕掛けてくるぞ。

## ボディリフト

ダメージ 50(or30) 元キャラ ジェフリー



投げ技の間合いで、ついでにこちらが気を抜くと出してくる。しゃがみパンチをこまめに叩いて防ごう。

## 雷龍飛翔脚

ダメージ 40 元キャラ カゲ



離れた場所からいきなり飛んでくる。避けるのは難しいので、出させないように連続して攻めよう。

## 飛翔撃

ダメージ 30 元キャラ カゲ



ダウン攻撃にはカゲの技を使う。ダウンしたらガードボタンを連打して、早く起き上がるように。

## スプリングキック

ダメージ 20 元キャラ サラ・ジャッキー



ダウンしたデュラルの頭が足下にある場合には、間違いないでこれを使う。離れたほうが安全だ。

## アックスラリアット

ダメージ 40 元キャラ ウルフ



間合いの外から出してくる。デュラルの足が届かない距離にいたらしゃがみガードをするのもいい。

## 心意把

ダメージ 50 元キャラ アキラ



難しいコマンド技を簡単に使うのがデュラルの怖いところ。投げの間合い内では常に気を抜くな。

## 天地頭落

ダメージ 60 元キャラ パイ



めったに使ってこないが、それだけに、いきなり出されると、やはり驚く。すべての投げ技に要注意。

## その他にも……

セガサタール版のデュラルは、アーケード版以上に多彩な技を使ってくるようだ。基本的なところでは、ラウの中段キ

ック(旋中腿)にフラッシュビストンパンチ(サラ、ジャッキー)。カゲの散弾裏蹴り、ラウの烈火虎突脚、エルボーハンマー(ジェフリー)などの打撃技や多彩な投げ技には要注意だ。他にもあるぞ。

## デイトナUSA

完成度 20%

- セガ
- 来春発売予定
- 価格未定
- RAC

「バーチャファイター」が話題を呼んでいるが、もちろん「デイトナUSA」の話題も確実に起っているぞ。先月号から進んだ部分をチェックだ!!

## SEGA SATURN DAYTONA USA

今回の取材時点(10月中旬)でも、セガサタール版「バーチャファイター」の最終チェックが残っていたため、「デイトナUSA」のほうは、見た目に劇的な変化は出ていない。だが、すでに自車の操作が可能になっており、内部的なシステム部分の作業は着実に進んでいたぞ。

来年早々の発売に向けて、全力投球が始まる「デイトナUSA」に注目だ!



## 仮画面、現在製作中





## ●AM2研特別インタビュー

いよいよ発売を直前に控えたセガサターン版「バーチャファイター」。今月は、終わってみての感想と、「デイトナUSA」への自信を聞いてみたぞ。「VF2」の移植についてはP.111へGO /

## セガサターン版「バーチャファイター」完成記念インタビュー



セガサターン版「バーチャファイター」開発スタッフ

岡安啓司

苦労は多かったが、その分楽しいことも多かったと振り返るチームの岡安氏。「デイトナUSA」「VF2」でAM2研は加速する /

## 一度終わらせてからが面白い

本誌■最後の1カ月が大変そうでしたが、終わっての感想を。

岡安■9月の始めには、もうゲームが遊べる状態だったんですが、あとは、この1カ月で、どこまで細かいところを近づけるかという部分が大変でしたね。

本誌■気になったキャラの指なんですが、これは？

岡安■すみません、結局入りませんでした(笑)。でも、普通の対戦画面になると、入ってるように見えるんですよね、不思議なことに(笑)。

本誌■AMショーやCSGに出ていた時は、チラつきとか気になる部分もありましたが、ここらへんは？

岡安■あれは、まだ日に日に変わっていた段階でしたし、作業的にも高

速化の途中でしたから、あぁなっただけです。例えば、それまで入れてなかったキャラの影とかを入れたりしたんですけど、それだけでも結構処理的に食っちゃうんですよ。影と言っても、あれ自体、形を変形させたポリゴンで出してるから、要は都合4人分のポリゴンを同時に表示してるのと同じですからね。

本誌■CDアクセスも意外と速いですよね？

岡安■そのへんは、すごく苦勞して高速化してますので、他のに比べても、自信はあります。

本誌■アクセスの速さはプログラム上で解決するものなのでしょうか？

岡安■もちろんハード的な性能も影響しますが、細かく言うとCDの中にどうデータを配置するかという部分から、高速化ははかれます。連係して使うデータが、CD内の端っこのうしにあるなんていうと、極端な話その分アクセスに時間はかかりますよね。僕らはCDは初体験でしたが、

とりあえずうまくいったと思います。本誌■オプションも、最後にずいぶん充実しましたね。

岡安■本当は、最初はあんなに入れた予定はなかったんですよ。で、最後にきて、スタッフの1人に全部任せておいたんです。そしたら、知らないうちにドンドン新しいのができ

ちゃって……。まだお教えできないけど、みなさんが満足してもらえるようなオプションもたくさん隠されてますよ。ここらへんは楽しみにしておいてほしいですね。

あと、オプションでオススメしたのは、時間を無制限にして、体力も最大にして対戦するってやつです。

これは、ずっとボコボコになるまで戦い続けられて楽しいですよ。

本誌■オリジナルの段位認定モードなんですが、こちらのデキは？

岡安■これもすごく面白いと思います。これは自分がどれぐらいの実力かコンピュータに採点してもらうモードなんですが、最高の8段が取れる人は、日本に何人出るか(笑)。

さっきも、AM2研の四天王の1人がやりましたが、いきなり2面で負けて、5級なんて結果になってましたから(笑)。

## 隠しコマンドもたくさんあります

本誌■気になってたんですが、セガサターン版のCOMは、アーケード版より強い気がするんですが？

岡安■基本的には、だいたい同じだと思いますよ。初心者がつかえるのも、アーケード版とだいたい同じくらいのところになってますし……。

鈴木■それに関しては、僕のほうか

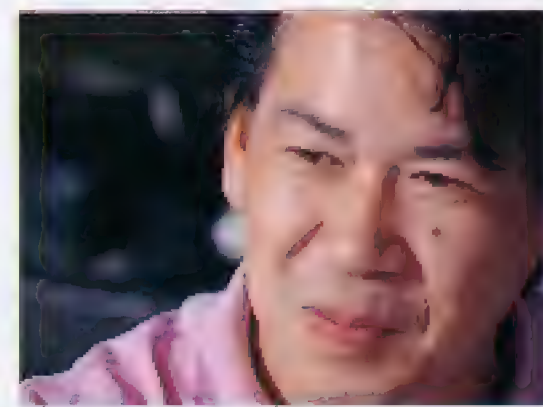
ら言うと、アーケード版のプログラムをどう組んだかよく覚えてないんですけど、技を出すランダム値の部分をCPUのレジスター値を使うような組み方をしていたとしたら、MODEL1のCPUのV60と、セガサターンのSH2とでは、若干の違いが出てくると思うんですよ。だから、違いといったらそんな程度ですので、デキ自体はほぼ同じ仕上がりと思ってもらっていいと思います。

本誌■今度は、「デイトナUSA」の移植ですが、セガサターンで「バーチャファイター」を作ってみた後で、自信のほどはどうですか？

岡安■何とかなると思いますよ(笑)。もう少し、デザインの部分を進めてみないとわからないけど、「デイトナUSA」自体は、今回の「バーチャファイター」と違って、もともとがオールテクスチャーですから、似せるという点ではやりやすいと思いますから。「デイトナUSA」もできるだけいいデキに上げたいと思います。

本誌■ありがとうございました。

(10月4日、AM2研にて収録)



「いいものができましたよ」と鈴木部長。後は発売日を待つ

## バーチャマニアからひょうと

渋谷 洋一



最後に、マニアックス渋谷元帥からセガサターン版に一言

ついに待望のセガサターン版「バーチャファイター」をプレイすることができた。ポリゴンのパターンなどがアーケードと比べ、多少のコマ落ち感はあるものの、ほぼ遜色のない移植で驚かされた。全技を網羅しているの、ゲームセンターでの対戦に備えた基礎

練習も、これでたっぷり家でできるというものだ。ところで操作フィーリングだが、まだパッドしかなかったため、PG投げなどの際、パッドを腿に乗せてからでないと実行できないなど、いくつか弊害があり、レスポンスなどの深い部分についてはまだ語れないといったところだ。やはり使い慣れたジョイスティックでプレイしてみたい。バーチャスティックが本体と同時に発売されるが、これは絶対に買いだろう。これで練習しなくては、家でいい思いができて、ゲーセンでコテンパンにされるのがオチ。俺は2個買っぜ。

ロンドン小林



もう一人は、「ナックルズ」世界4位の男ロンドン小林

完成度の高さに関してはすでに保証済みのセガサターン版「バーチャファイター」。動きや操作性などは、まったく問題なしだし、段位認定モードや各種オプション設定といった「家庭用機ならではの+α」も、やってみるとなかなかオイシイものがある。特に段位

認定モードは「いかに魅せる」プレイで勝つかにこだわる中〜上級バーチャプレイヤーに支持されることだろう。段位モードでは、CPUキャラのアルゴリズムも上がっている(なんとジェフリーがブラッシュマウンテンを使ってくる!)し、コンティニューもなしなので、常に緊張感あるプレイが楽しめる点がウレシイ。ちなみに、アーケードモードのほうも、キャラの動きがゲーセン版よりも手ごわくなって、従来の攻略パターンが簡単に通用しないようになっているようだ。ゲーセン野郎も再挑戦の価値あり。

➡さらに詳細は11月21日発売「セガサターンマガジン」創刊号で!!

▼特集1▼

発売直前

セガサターン・ファイナルカウントダウン!!



# クロックワークナイト

ペパルーチョの大冒険・上巻

完成度

80%

- セガ
- 12月9日発売
- 4,800円
- ACT

本作は「クロックワークナイト」というロボット・リミット・アクション・ゲームのシリーズの第1作目として、セガ・サターン・4人用で発売され、セガ・サターン・2人用にも対応している。

## 次世代のアクションゲームはコレか？

ついに発売となるセガサターン。購入を検討しているユーザーは、もうソフトについても検討していると思うが、年内に発売されるこの「クロックワークナイト」は、なんと続編制作も決定し定価4,980円という低価格。それだけたくさんの人に遊んでほしいということなのだ。親しみやすいが新しい。それが「クロックワークナイト」だ。



## トンガラの基本技を紹介するぞ！

主人公トンガラの目的は何者かにさらわれたチェルシーを時間内に捜し出すこと。効率よく技を使おう。

### ① 投げる

敵の中には、一発叩いただけでは倒せず、気絶するだけのヤツがいる。そういう敵が気絶している

間に、攻撃ボタンを押したままにして近づくと、敵を持ち上げることができる。その後に攻撃ボタンを離せば、トンガラの進行方向に投げつけられる。



### ② 押す

立体的に作られている背景。その背景をよく見ると、いかにも動かせるものがある。例えばブロックや、乾電池などがそれだ。

それらに近づき、十字キーを押したい方向に入れたままにすると、物を押して動かすことができる。



右方向に押せば、本は動けなくなるので、安心して通り抜けられる。

### ③ スイッチを踏む

乾電池を②で説明したように押し、箱に入るとスイッチが現われる。そのスイッチの上に飛び乗

れば、スイッチをオンにしたことになり、何かが起こる。何が起こるかは、その仕掛けによりいろいろだ。クレーンが動き出したり、SLが動き出したりするぞ。

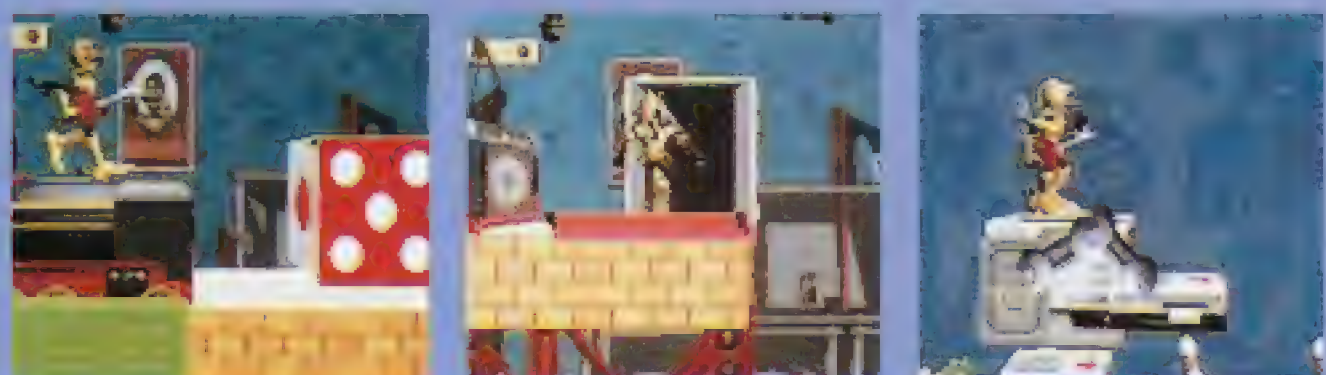


### ④ 隠し面を探す

背景中に何気なく置かれている箱に近づくと、箱が開くことがある。その箱こそ、隠し面への入口だ。隠し面の中には、トンガラが飛び上がって喜ぶアイテムが、たっぷりあるので、ぜひたくさんの隠し面を捜し出しておきたい。



隠し面には、いろんなアイテムが置いてある。1upアイテムなんかもあるぞ。



隠し面に入るためには、当然入口を見つける必要がある。隠し面のバリエーションも豊富だ。

必見の  
オープニング  
デモを大公開だ!!

セガサターンのウリであるグラフィック機能を、存分に使って作られたオープニングデモ。これさえ見れば、セガサタ

ーンのパワーとトンガラ達の性格が、同時に解ってしまうという、なんともオトクなデモなのだ(?)。

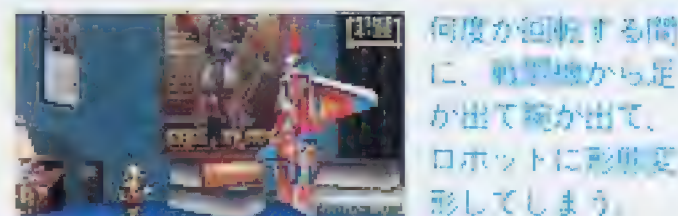
ちなみにキミ達を驚かすために言っておくが、なんとチェルシーちゃんのボーカル入り / 音楽も必聴モンだ。



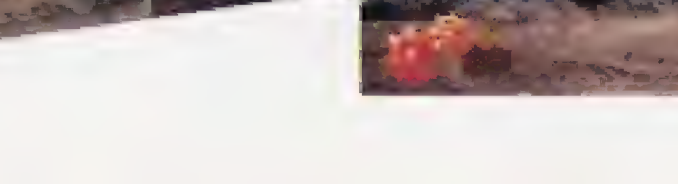
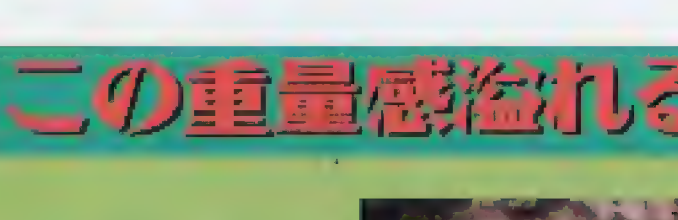
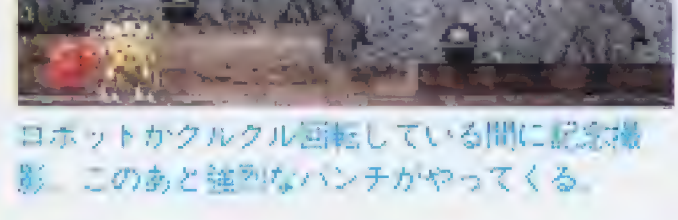
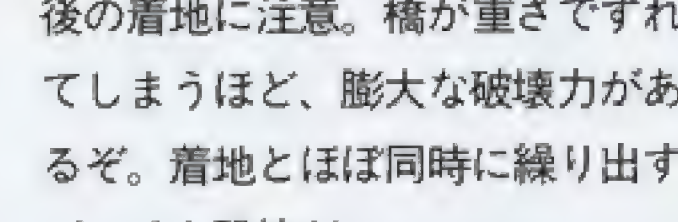
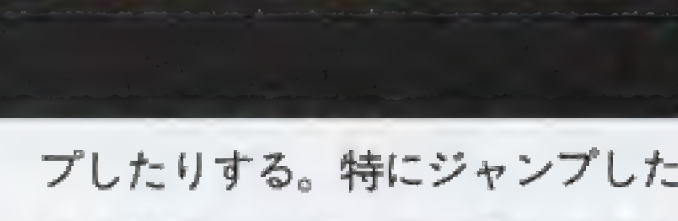
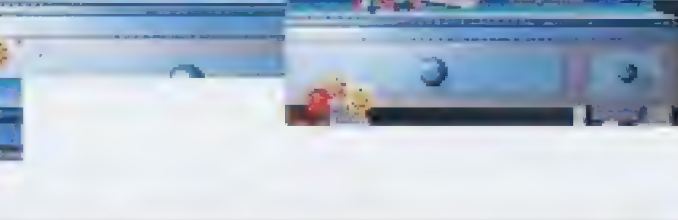
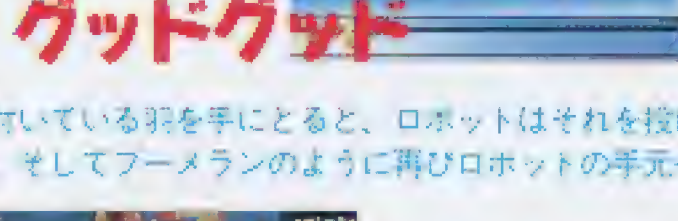
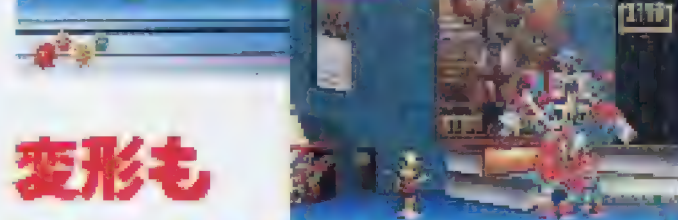
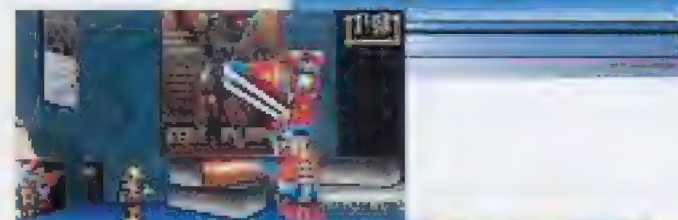


## STAGE 1のボス

飛行機からロボットに、そしてその逆にも変形する、すごいヤツがボス。しかも変形アクションもなめらかにアニメーションしてくれるので、ついつい見とれてしまうかも。ちなみに弱点は、ロボット時の胸のあたりだ。

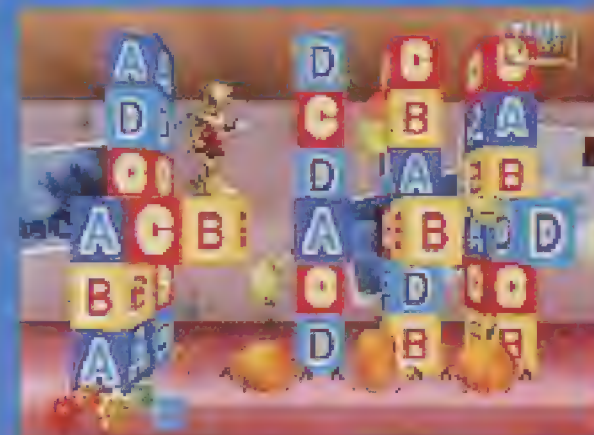


何度か回転する間に、戦場から足が出て腕が出て、ロボットに形を変えてしまう。



## ボスへの道

決戦したいときは、倒れてくる家とぶつかり、ブロックの壁には押はるものもある。押して倒壊させブロックしとり、アイテムを取ったりすると、だいたいの敵が倒れる。倒し倒し、倒れる。



カエルのオモチャを落とす。なんたか懐かしい感じが。1匹ずつ倒して



あっ！家が！？

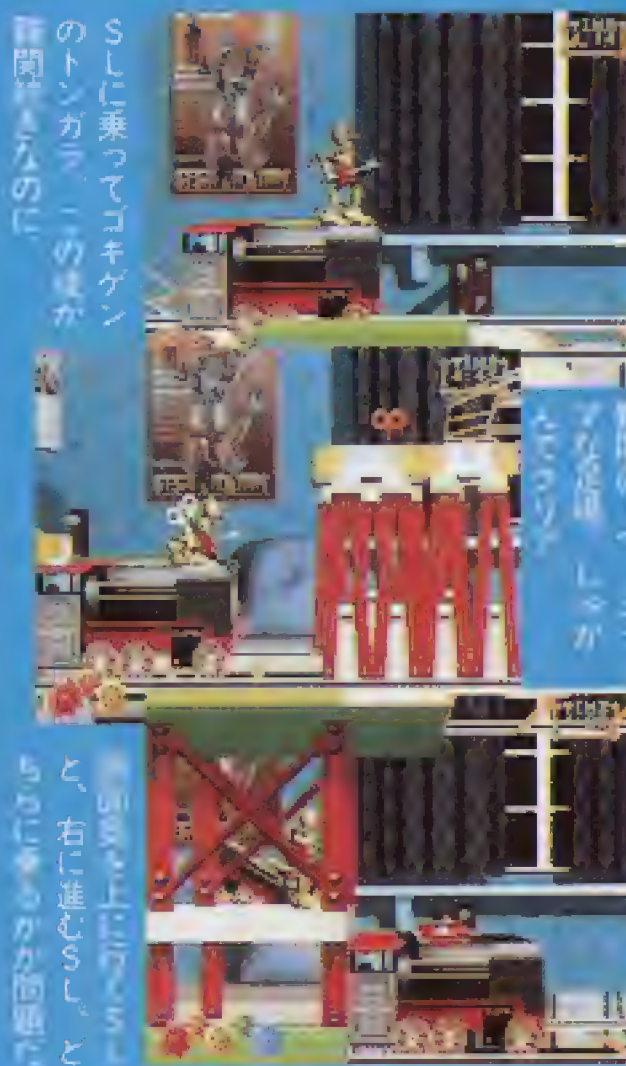


チビメカが投下された!!

なんといってもミソはSL。途中でSLを乗り換えるシーンがあり、どちらに乗るかによって難易度が変わってくる。もちろんスイッチを踏まないで動かないぞ。



スイッチを押すと動き出すクレーン。それを利用して、ジャンプでは届かない場所へ



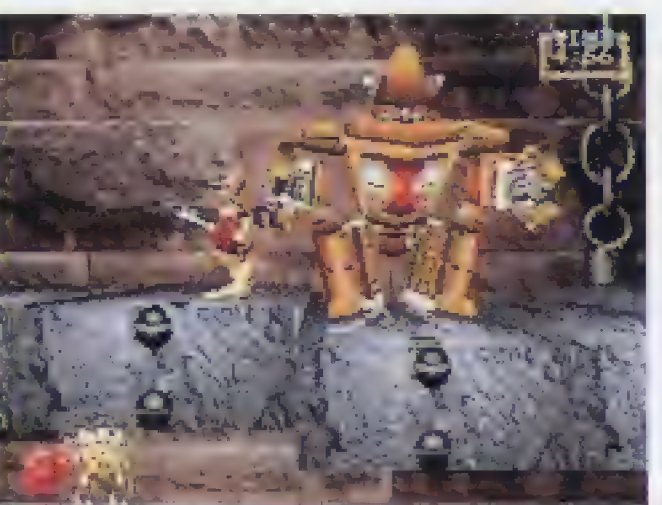
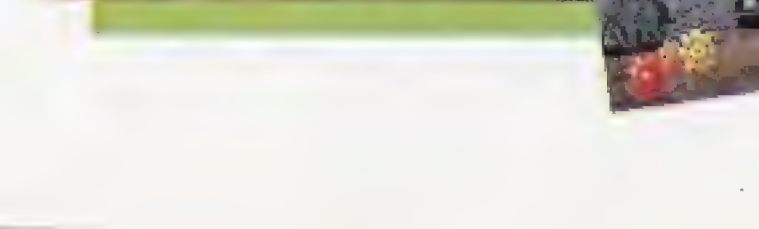
## STAGE 2のボス

質感のある壁をバックに、金属っぽい重量感たっぷりのロボットが登場。こんなに重そうなロボットだが、器用に回転したりジャン

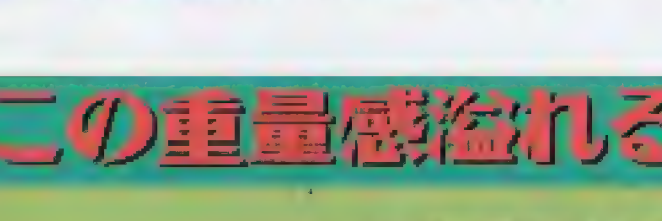
プしたりする。特にジャンプした後の着地に注意。橋が重さでずれてしまうほど、膨大な破壊力があるぞ。着地とほぼ同時に繰り出すパンチも恐怖だ。



ヘビーなロボット登場



ロボットがクルクル回転している間に記念撮影。このあと強烈なパンチがやってくる。



## 画面も揺れる!? この重量感溢れるアクション!!



▼特集1▼

発売直前 セガサターン・ファイナルカウントダウン!!



# TAMA

完成度 **90%**

- タイムワナー  
インタラクティブ
- 11月22発売
- 5,800円
- ACT

セガサターン版と同時にご覧いただき、  
発売日11月22日が来るまで、メカ  
の文庫には置かれなかったはずだ。一  
度は「レースドライビング」が

当たり外れのどちらかと言えば  
間違いなくアタリのゲームです

中身は平凡なのに、ポリゴンや  
CGを使用しているだけで、「次世  
代ゲーム」などと称し、見た目で  
ユーザーを惑わす作品が早くも氾  
濫しそうな昨今。だが、これは違  
う。地面を傾けて、たまをゴール  
まで転がすという単純な内容なが  
ら、ついつい何回も挑戦してしま  
う「遊べる」ゲームなのだ!



また開発途中なので画面がスッキリしている  
が、これが冒頭のデモ。たまが平和にシー  
ンで1人遊びしている(どうやって)。



「ポリゴンを使いこめ、かゆえのゲーム内容」ではなく、「ゲーム企画を  
よきとせざるたのポリゴン使用」という開発者が頼もしい。

## 3つの基本操作で「たま」をコロコロ

傾き



拡張



回転



目もくらむグルグル感が!



よく使う操作は傾きと回転の2つ。なお、回転しても見た目の傾きは  
変わらないので、LとR(回転ボタン)だけで攻略も可能だ。

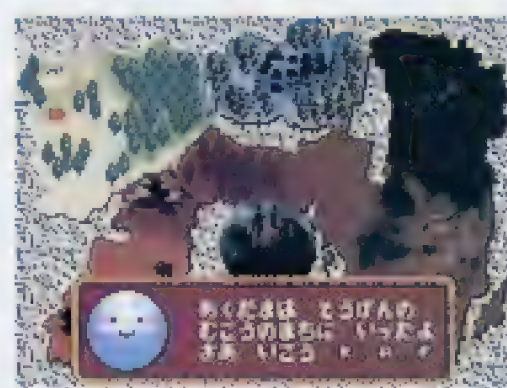
WAVE

グリーン ガーデン

我々が「たま」に命名だい



まず5文字以内で命名。カ  
ッコイイのをつけてね。



そして  
転がす

微妙な操作を駆使して、  
ゴールまで導くと、た  
まがとびはねて喜んで  
くれる。こっちの苦労  
も知らないで……

WAVE

フロズン ケイブ



ウェーブ前の画面もぐるぐ  
るまわりこむぞ。



トラップだらけの  
氷上疾走大会ツ!

地面が凍るほどの寒さ  
に、我々が「たま」も  
縮みあがる思い? 文  
字どおり手も足も出な  
い生き物ですから。

牛を連れてきや  
ボーナスステージ!



ボーナスステージに突入す  
べての食べ物を取ればハイス  
コア(なんとか懐かしい響き  
だね)が加算される



モオ!

うつろっている牛にぶ  
つかって、そのままコ  
ールまで連れていこう  
するぞ……



# ゲイルレーサー

完成度 **44%**

- セガ
- 12月2日発売
- 6,800円
- RAC
- 2P対戦可能

セガのコンピュータゲーム界に新しい風を吹かせる。ゲイルレーサーは、ゲイルレーサーの新しい風を吹かせる。ゲイルレーサーの新しい風を吹かせる。

## 「ラッドモバイル」がおもしろい強化されて帰ってきたぞ!!

今月は肝心のゲーム画面を初公開。さて、そこで気になるのが、アーケード版「ラッドモバイル」との違いだね。今回の移植にあたって、新たに描き起こされたのは、コックピット、遠くの背景、ソニックのマスコットなど。さらにアザカーは、すべてポリゴン&テクスチャ処理を施し、ほとんど別物というぐらいきめ細かくなっ

ているぞ。また、操作感覚やスピード感もグッド。ぜひともアナログ方式のハンドルコントローラーが早くほしいところだ。



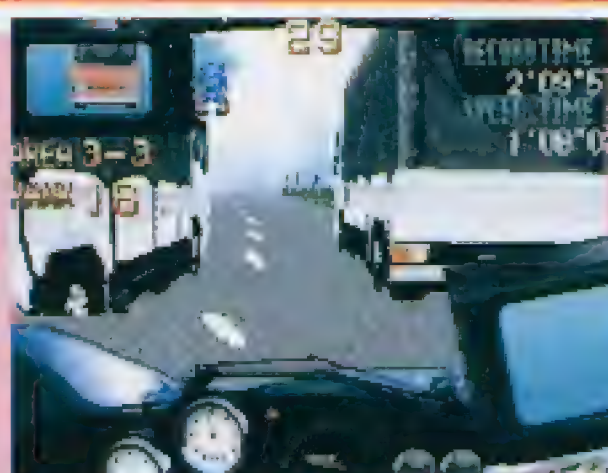
ゲイルレーサーの称号を勝てて、ロサンゼルスからニューヨークまでを走破するのだ。



## アメリカ横断「Saturn Rally」名所ガイド



ここは「SALT LAKE CITY」の街で水しぶきを上げて走っている3台の車のハイカス



テクスチャーが貼られているから、トラックも重みがある。

信号機も交差点もしっかり再現されている。車線を守らないと、対向車が突っ込んでくるぞ。

もちろん交差点も

ラスベガスの灯がまぶしいぜ



遠くまで伸びたオブジェクトも見とこるの1つ。



アーケード版「ラッドモバイル」のワリのおもしろい「バンク」もこのとおり。



ポリスマンは「ゲーム性の変更に伴い」されたとのこと。



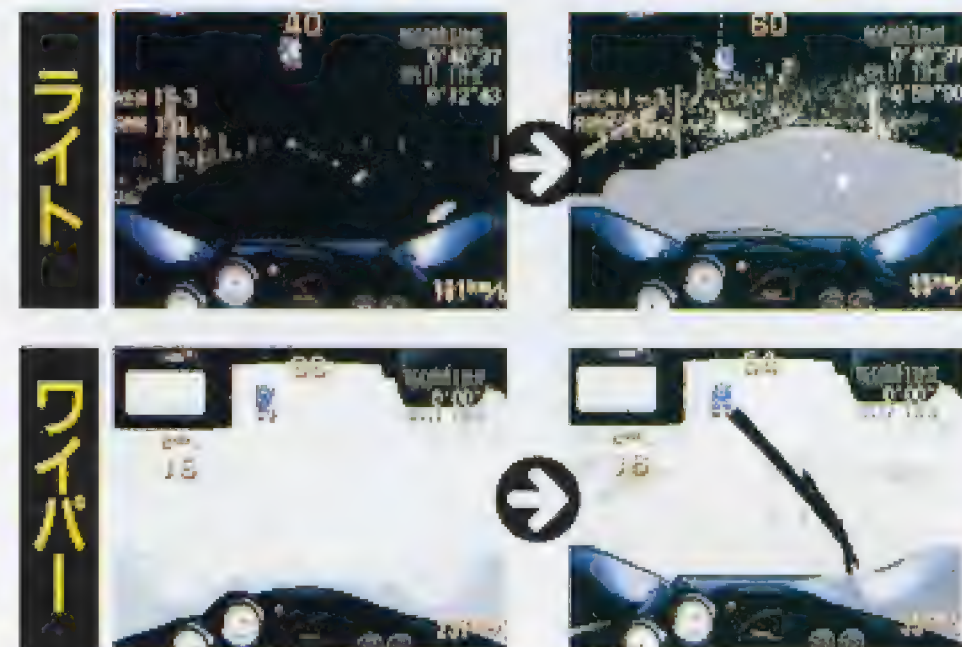
ロッキー山脈のコース。一歩間違えば崖下へまっ倒さる。

線路の上も走っちゃうぞ!!



このゲーム、線路の上を走る車が、ほんとに目撃された。

## ライト&ワイパーも、ほ〜ら完全再現!!



夜のコースに入ったら、ライトボタンを押そう。もちろん、つけずに走れることもできるぞ。

長いレース中には、突然豪雨に見舞われることも。でも、ボタン一つで、ほ〜らこのとおり。

## 2P対戦もあるぞ

新たに追加されたモードとして、上下2分割の対戦モードがある。専用のコースも何種類か用意されているようだ。また、1P専用だがタイムアタックモードもあるとのこと。こちらはデータを残せるようになるらしいぞ。



対戦モードも、当然アザカーが出てくるぞ。崖から落ちないようには、このゲームのコンパニ



# パンツァードラグーン

完成度 **30%**

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- SHT

主眼的なモノと機械的なモノが入り混じりながらSHTシーンは、これまでに見たことがない。それと異なるゲーム性も、そのロープレ機構の奥深さがある。

## 浮遊感覚あふれる3Dシューティング

独特の浮遊感覚が心地よい「パンツァードラグーン」。誌面でその動きを伝えられないのが残念だが、この秋に行われたショーで展示された「パンツァードラグーン」は、来場者の間でも評価が高かった。CSGの来場者アンケートでもセガサターンオリジナル作品とい

うことで、なじみのない作品であったにもかかわらず、人気投票で上位にランクインし、実際に見て触れた人にはその実力が十分に伝わったようだ。発売は来年の3月頃、まだまだ開発はこれからだがセガではこの作品を来春の目玉として大きく育てていくとのことだ。



## 主人公の行く手を阻む敵は大きく分けて2種類

攻撃性生物

美しい雲が広がる大空。そして果てしない砂漠。この砂漠面では、生物系の敵キャラが登場する。ステージ途中では洞窟内に入るシーンもあり、最後はサンドワームのような巨大生物との戦いが待っているぞ。



飛行兵器

緑が鮮やかな森林の上を飛ぶ森面。こちらの面では飛行兵器系の敵キャラが登場。独自のデザインの飛行兵器が次々と飛来する様は敵ながら見とれてしまう。製品版では物語にそった自然なステージ展開となる。



## 3DCGのドラゴンを見よ

セガの3Dシューティングといえば「スぺハリ」や「ギャラクシーフォース」などを思い起こすが、「パンツァードラグーン」は、これらのスプライト系ゲームとは完全に一線を画している。開発者も、セガサターンの性能を100%引き出し、かつてなかったゲームを作りたいと語る。また壮大な物語や世界設定によってファンタジーRPGファンでも楽しめるものにしたいということだ。



基本攻撃は振り手が伸びるが、ドラゴン自体にも、ホーミング機能を持つ、レーザーを撃つ能力がある。

# VAN BATTLE

完成度 **20%**

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- 2P対戦可能

面白さによって、キャラの大きさや動きが変化する本格的対戦格闘モノ。実写風のCGを使用したキャラの動きは、見逃せないゾ!

## 異国情緒漂うモンスター格闘モノ!!

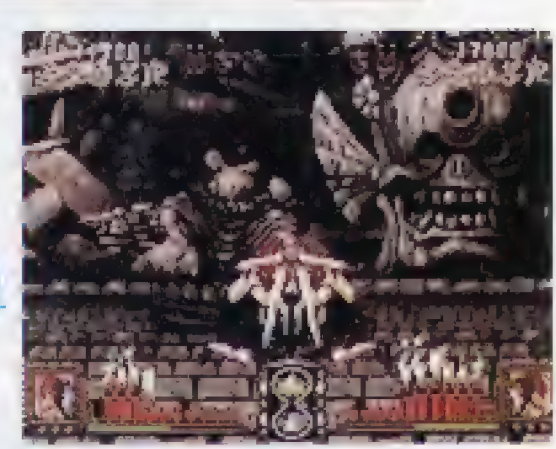
個性豊かなモンスターと、一風変わった人間たちが繰り広げる超絶対戦スーパーバトルアクション巨編、それがこの「VAN BATTLE」だ。巨大なデカキャラが画面狭しと暴れまわるさまは迫力満点! 操作も簡単でとにかく燃えるぞォ〜。



おどろおどろしい、タイトル画面を初公開。きめ細かさにビックリ。



攻撃が炸裂する相手。攻撃が炸裂する相手。



向かい合う2人組。こんな危ないキャラもいるのだ。



もちろん、キャラクター対戦もあるぞ。ソフとにみえ、すべてのキャラが、リアルな動きをする。いいな。



異形のツワモノたち

※このページに掲載した画面写真は、すべて開発中のものです。完成版では、画面・仕様ともに変更される場合があります。



# 麻雀悟空 天竺

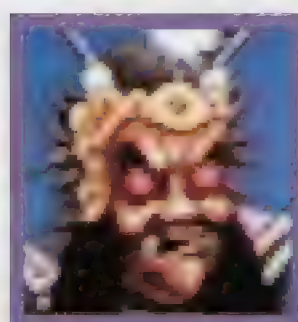
完成度 **100%**

●シャノール/EAV  
●11月22日発売  
●5,800円  
●TAB

「オース、あるも言、いっちょやーど  
みった」では同じに麻雀も楽しめるの  
な、この「麻雀悟空 天竺」。平たい  
顔ソフトとして載せてあげたいが?

## 悟空が登場する にはワケがある

「なんでセガサターンを買ってま  
で麻雀をしなければならないんだ」  
と、ゲームファンの戸惑いの声が  
聞こえてきそうな「麻雀悟空 天  
竺」。画面写真を見たところ、確  
かに従来のゲーム機のそれとは、



百眼大王

とりたてて変わ  
った点はない。  
牌もポリゴンじ  
ゃなさそうだし  
(オイオイ)。し  
かし、このソ  
フトには「ないよりマシか」以上  
の存在価値があるのだ。

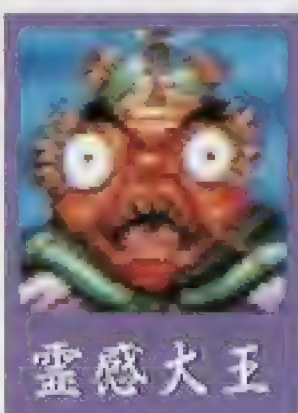
そもそも「麻雀悟空」とは、パ  
ソコンで大ヒットした4人打ち麻  
雀ソフトの決定版。コンピュータ  
麻雀にありがちなウソくさい配牌  
はなく、対戦相手の打ち筋もハッ  
キリしているた  
め、対局の臨場  
感<sup>かん</sup>はパッチリ。  
そしてなにより、  
大幅な変更点が  
なく、あらゆる機



地湧夫人

## セガサターンを お父さんに買ってもらう 切り札はこれだ!

種に移植されて  
いることから、  
その完成度の高  
さがうかがえる  
だろう。そう、  
「麻雀悟空」は、



靈感大王

センジョそこの麻雀ソフトとは  
比較にならないほど、「麻雀」とい  
う遊戯の本質に、真剣に向かい合  
っているソフトなのだ。

## セガサターン ならではってヤツ

しかしそれだけでは、セガサタ  
ーン版が登場する意義を説明した  
ことにはならない。「セガサター  
ンならでは」という要素は、画面  
写真からではわからない部分にあ  
るのだ。まず、処理速度が速い  
という点。従来の麻雀ソフトだと  
「対戦相手の思考ルーチンを強化

しました」とかいうものに限って、  
思考にやたら時間がかかったり、  
操作性が「もったり」していたりと、  
ゲームのテンポがおそろそかになっ  
ているものだが、そのへんはさす  
が次世代機対応ソフト。こっちが  
戸惑うくらいの速度で進行するか  
ら、不毛なイラ  
イラ感を味わう  
ことなくプレイ  
できる。この処  
理速度レベルな  
ら、本物指向の  
麻雀愛好家にもオススメできるぞ。



牛魔王

特筆すべきもう1つの要素は、  
登場キャラクターがじつによくし  
ゃべる、ということだ。プレイヤー  
キャラ(悟空、沙悟浄、八戒、  
三蔵)はもちろん、すべての対戦  
相手が、独自の声色、独自の口調  
で、「ポン」とか「ロン」とかしゃべ  
るのは圧巻(ステレオ効果もあり)。

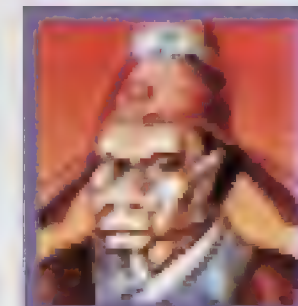


しかもアガリの点数によって笑い  
声<sup>わらひこゑ</sup>が変化するの、喜びも悔しさ  
も倍増するぞ。プレイ展開が淡泊  
になりがちな本格派麻雀ゲームに  
とって、こういった演出はありが  
たいね。

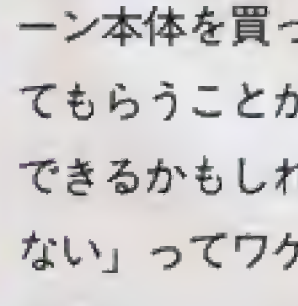
## 麻雀初心者の方も 怖がらずにドウゾ

そしていよいよ冒頭の問いに対  
する答えの核心に触れるわけだが  
……って、あ、もう上に大きな文  
字で書いてありますね。そうなん  
です、「お父さんが麻雀好きなら、  
このソフトをダシにしてセガサタ  
ーン本体を買っ  
てもらうことが  
できるかもしれ  
ない」ってワケ  
なのさ! いや  
いや、これはこ  
れで立派な答えなのだ。テレビゲ  
ームに直接興味のない人々にアピ  
ールする、という点においてね。

「定番タイトルの充実度は、その  
ハードの底力をあらわす」という  
格言もあることだし(ホントか?)、  
早い時期にこういったソフトが発  
売されるのは、実にいいことなの  
だ。前述のとおり麻雀ゲームとし  
てのデキ自体には何の問題もない  
し、セガサター  
ン本体と「パー  
チャファイター」  
を入手するため  
にも、お父さん  
に勧めましょう。



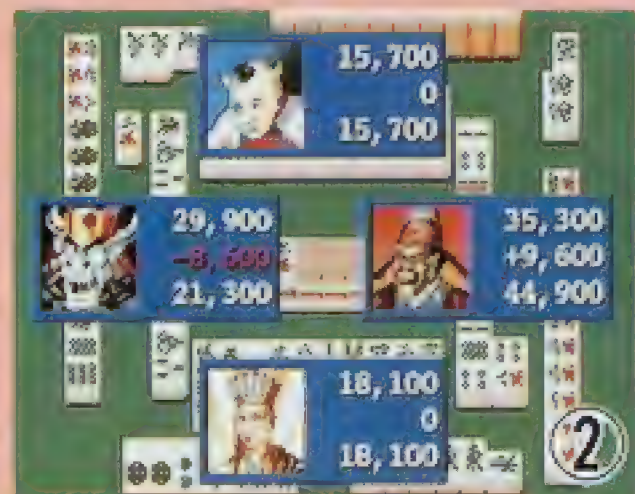
羅刹女



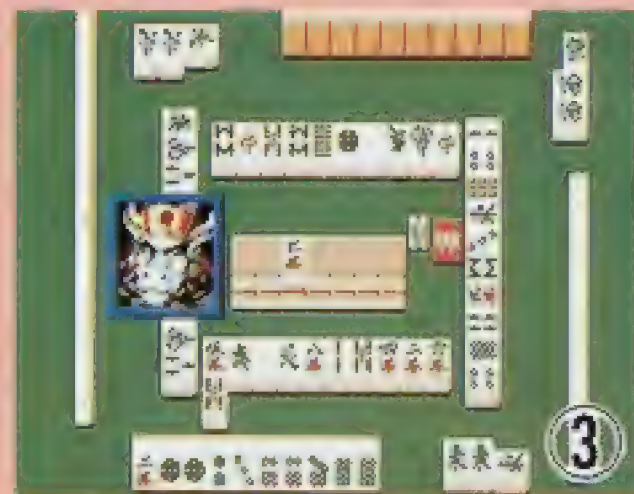
紅孩児



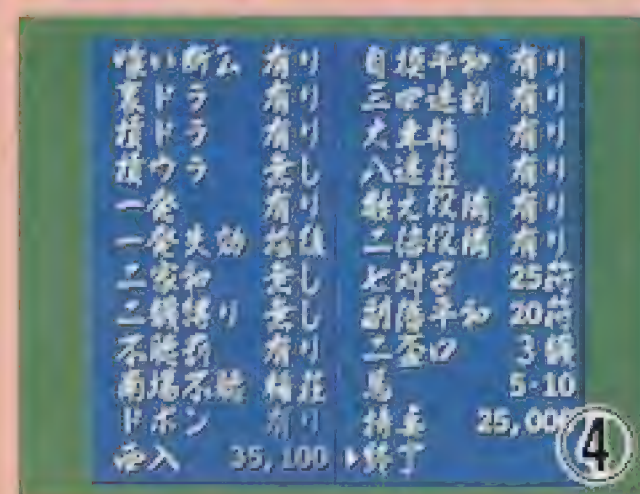
①



②



③



④



⑤

①修行の旅モードは、名人位を目指して諸国  
を麻雀放浪するモードだ。②登場する打ち手  
は、西遊記でおなじみの面々(中にはアヤし  
いのも混じってるか)。表情の変化にも注目。  
③各キャラはべらべらしゃべる。「ポン」を「ポ  
イ」というオヤジなヤツもいるので注意が必  
要! ④ルールはかなり細かい部分まで設定  
できる。⑤対戦記録は随時バックアップされ  
る。ひとり眺めてほくそえむのもよし。

▼特集1▼

発売直前 セガサターン・ファイナルカウントダウン!!



# 真説・夢見館 扉の奥に誰かが...

完成度 **60%**

- セガ
- 12月2日発売
- 7,800円
- ADV

多岐なカメラワークとつるもみサイズのCGで、前作を上回るリアリティある世界観を再現。システム的にも大きく進んでいるぞ。

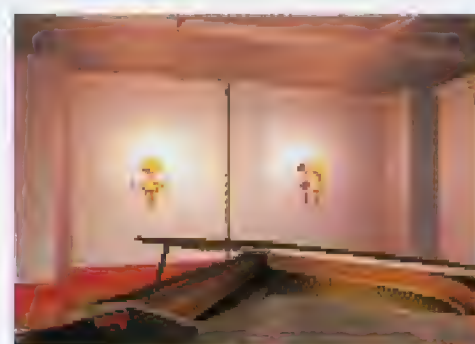
## 赤く染まった満月の晩、夢見館に何かが起こる!!

昨年、メガCDにバーチャルシネマ旋風を巻き起こした「夢見館」がセガサターンに帰ってくる! 前作と違うのは、館からの脱出を目指すのではなく、すべての物語が館の中

で完結するという。プレイヤーは主人公の少年となって、館を消滅の危機から救うべく、創造主「狩人」のいる聖域を目指すのだ。



前作で登場した階段。とはいえ、館の構造が同じとは限らないぞ。



照明もこのとおり。質感のあるグラフィックに注目してほしい。

「狩人」のいる聖域とは館のどこにあるのだろうか?



## 新事実発覚!!

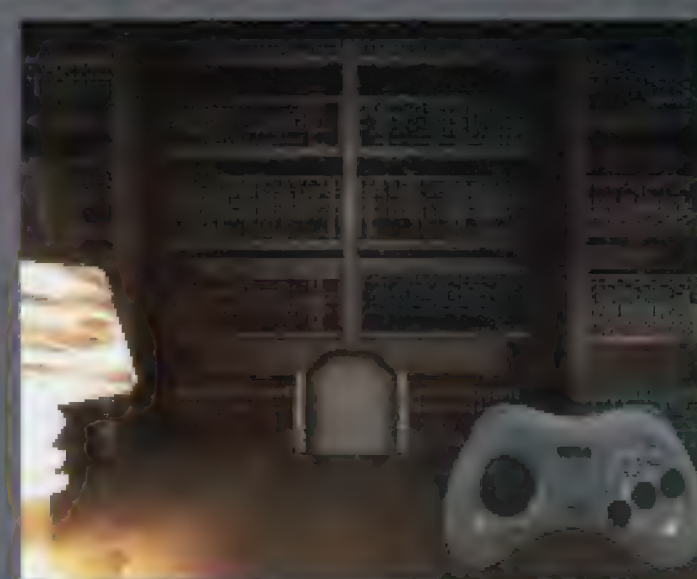
前作の主人公も出てくるぞ



プレイヤーに館の探索を頼む古株の住人「長老」。彼こそ、少年時代に館に迷い込んだ妹を助け出したという過去を持つ、前作の主人公なのだ!

### 感情入力システム(仮称)に注目せよ

基本的な操作は前作とほぼ同じだが、大きく異なるのが会話。館の住人からの問いかけに、どう対応するかでプレイヤーの性格が変化していくようになっている。これが今回のウリ、感情入力システム(仮称)なのだ。当然、性格の変化がストーリーの分岐やエンディングに影響してくるぞ。



「ジーモート」では、会話シーンでキー入力が必要なタイミングになると、画面右下にバッドが表示される。

# MYST

完成度 **100%**

- サンソフト
- 11月22日発売
- 7,800円
- ADV
- CD-ROM

高速CPUと大量のメモリを搭載しているパソコンに投資しなければ、快適なプレイが楽しめなかった「MYST」。サターンへの移植によって、誰もがこの世界観を体験することができる。

## インタラクティブムービーの代表作がサターンとともに発売!

パソコンソフトのヒット作「MYST」は、MYSTという名の島を舞台に繰り広げられるアドベンチャーゲームだ。今までのアドベンチャーゲームと違い、コマンドを入力せずに画面をクリックして進める。セガサターン版も同様に、マウスで快適な操作ができるぞ。

さてこのゲームの目的は、図書

館の本に閉じ込められた2人のうち1人を助け出すこと。彼を助けるには、赤か青のページが必要になる。そのページを探すために、他の時代に旅立つことになる。

独特のミステリアスな雰囲気とサウンド、フォトリアリスティックな3D映像を楽しみながら、4つの時代に旅立とう。



あやしいと思う場所は、どんどんクリック。近づいて、いろんな触れるぞ。

●モヤカかったような、幻想的な画面。CG作品としても十分楽しめる。



原画を忠実に再現するセガサターンパワーを見よ!!



# WanChai Connection

完成度 **80%**

- セガ
- 11月22日発売
- 7,800円
- ADV
- CD 2枚組

香港を舞台にした本格的推理ADV。  
しかも、シナリオを手掛けたのは、ドラ  
マなどの脚本で有名なシェーン・スミス。  
豪華映画調のビジュアルが売り。

## 実写取り込みを活用した本格的ADV

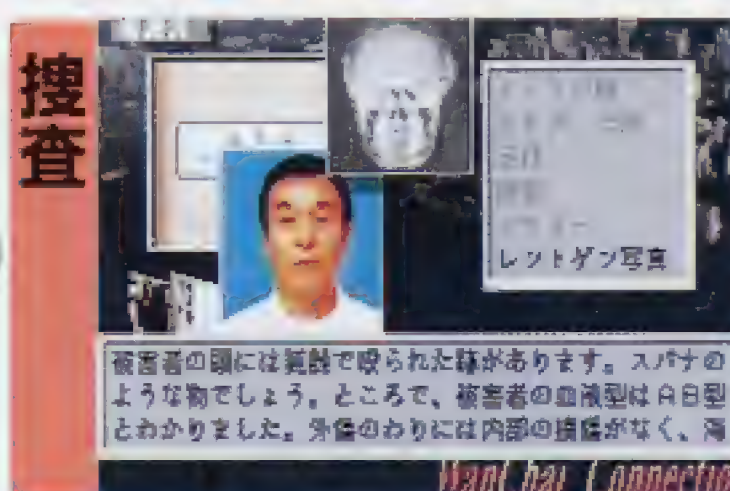
前号では、布川敏和と杉本彩が出演  
する実写ドラマ部分の情報が中心だっ  
たけど、今回は最新のゲーム画面とと  
もに気になるシステムを一気に紹介す  
るぞ。プレイヤーは、香港警察のマイ  
ケル李<sup>リー</sup>になって、記憶喪失の女性とと  
もに謎を解き明かすのだ。



## 2種類の画面でゲームは進行していくぞ



オープニングで捜査本部長から事  
件の担当に任命される。本部長役  
はナント原田大二朗だぞ。



これがメイン画面。ここで移動を  
したり、聞き込みをしたりするの  
だ。会話はすべて音声出力される。



事件がある段階に進み捜査が進ん  
でいくと、実写のビジュアルシー  
ンが始まる。

### ゲームのために香港ロケを敢行!!

ビジュアルシーンに使われる映像は、実際に香港ロケを  
行って撮影されたもの。時間にして60分余りにも及ぶこの  
映像は、一回ゲーム中で見れば、あとは何度でも繰り返し  
見ることができるぞ。杉本彩ファンはビデオに撮るべし!



捜査の進み具合は、  
ひとめでわかる。さら  
に3DCGのバーチ  
ャル空間での証拠品  
捜しのモードもある

# STEAMGEAR MASH

～スチームギア・マッシュ～

完成度 **10%**

- タカラ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- CD

タカラのセガサターン参入1弾。あ  
らゆるジャンルの要素を詰め込んだと  
いう「マルチ・ジャンルゲーム」と  
は? 開発者インタビューもあるぞ。

## セガサターンを代表するキャラになれるか!?

メガドライブで「餓狼伝説2」をリ  
リースしているタカラが、セガサター  
ン参入第1弾を発表。基本はクォータ  
ービューのアクションシューティング  
だが、RPGやPUZ、さらには宝探し  
(?)なんかの要素も盛り込まれている  
という史上初の「マルチ・ジャンルゲ  
ーム」になるらしいぞ。どんなゲーム  
になるのか、今から楽しみだね。



主人公キャラ「マッシュ」は天才科学者・千駄ヶ谷博士によって生み出された  
蒸気機関生命体。様々な道具を身体に装着できてしまうスゴいやつなのだ。



### パターンが豊富!

アクションパターンの豊  
富なところも、このゲー  
ムの大きなポイント。い  
ままでにない程、細かい  
らしいぞ。

### ●開発者からひとこと

「スチームギア・マッシュ」はセガサターンの  
表現力をフルに活用したゲームを目指し、現在

鋭意制作中!!

作業がまだまだ山の様に残っていてツライけ  
ど、今までのゲームとはちょっと違った楽しさ  
をみんなに遊んでもらえる様がんばります!!



SEGA



PRESENTS

最新3D格闘ゲーム、「バーチャファイター2」がついにアーケードに登場するぞ。そこで今月は、10人の格闘家達のプロフィール&新技を一挙公開だ。鈴木裕部長の気になるインタビューも必読だぞ!!

# セガAM2研 Express

Vol.8

続報!

いよいよ登場間際!

## 「バーチャファイター2」

最新情報!!

こんなに変わった「1」から「2」への変更点

### CHECK① 基本技の変化に注目

前作の倍以上の技が追加された「2」だが、基本的に「1」で使えた通常技や特殊技はそのほとんどがコマンドの変更なしに出せるようになっている。

とは言え、より良いバランス取りのために一部変更された通常技もいくつかあるようだ。特に空中戦の技は、かなり違いが見られるので覚えておこう。



### CHECK② 旧キャラの新コスチュームが!

同キャラ対戦時などで登場する2P専用キャラ。「2」では、この2P用キャラが、より1Pキャラと差別化されたデザインとなっていることに注目したい。ちなみに両袖が取れて活発になったパイは1P用だぞ。



### CHECK③ 返し技の存在は!?

「2」のポイントと言えるのが、この返し技の存在。まだコマンドは明らかにされていないが、投げ技をはずしたり、相手の攻撃をギリギリの間合いでかわしたりということが可能になっている。より実戦に近くなった戦いについてこれるか?



相手のパンチをそのままつかんで投げ、カゲの特殊技、たまに出る。

※画面および設定は開発中のものです。

ついにアーケードへの登場を目前に控え、早くも旋風を巻き起こす予感がある「バーチャファイター2」。今月は早くも全キャラの新プロフィール&新技コマンドを公開することになった。ただし今回

の公開は、第1弾としてのインストラクションカードに載っているのみ。他の技コマンドに関しては順次紹介する予定だ。

アーケードに行く前に右のポイントもチェックしておこう!!

Virtua Fighter 2

アーケードへ行く前にココをチェック!!



# 「VF2」の10人の戦士の新設定&特殊コマンド大公開 その①

というわけで、いよいよ「2」に登場する格闘家10人のプロフィールおよび技コマンドを公開しよう。

今回は新キャラ2人に関してのみ、紹介したすべての技に解説をつけているが、前作から登場する

8人のキャラは新技のみに解説をつけている。前作「バーチャファイター」で優勝したラウを倒し、

世界一の強者となるのは誰か？さまざまな想いが錯綜する中、第2回格闘トーナメントが始まる!!

## 舞帝



### PROFILE

- 流派 ■酔拳
- 国籍 ■中国
- 誕生日 ■1月2日
- 年齢 ■82歳
- 血液型 ■O型

トリッキーな動きでは他の追随を許さないのが、この酔拳使いの舞帝。技のリーチ自体は短い、自分から倒れ込んで相手のテンポを崩したりする戦いは得意中の得意。戦い慣れるまでは相当手強いぞ!!

### 【舞帝について】

中国は北部山中で仙人として弟子数人とひっそりと生活していた舞帝。ある日彼はひさびさに無二の親友である秘宗拳と八極拳の老師と酒宴を開き、その席上で2人の流派の人間が格闘トーナメントで優秀な成績を修めていることを聞く。酔った彼はその席で参加すると決めてしまった。

### 【酔拳について】

酔拳は酔拳とも言い、中国武術の象形拳の1つである。この拳法の特徴は、つまずいたりそり返ったりといった“酔っぱらってよろよろした状態”から、攻法・避法を含んだ数々の技巧を繰り出すことにある。これらの特徴により、きわめて面白味に富んだ独特の風格を見せてくれる。

①横掃撃 おうそうげき	←P
②連截顎手 れんさいがくしゅ	⇒P
③仰身踏腿 ぎょうしんとうたい	←K
④宙舞双転脚 ちゅうぶそうてんきゃく	⇒⇒K
⑤轉身双冲掌 てんしんそうちゅうしょう	P+K
⑥旋風掃腿 せんふうそうたい	↓K+G
⑦座盤跌 ざばんてつ	↓↓
⑧旋子 せんし	□K



2発の突きをコンビネーションとして出す。最後の1撃はリーチがある。

前作から繰り出す新技のひとつ。ガードされるとスリカス。

すくなくハイやラウが使う下段の蹴りとは、はるかに速い。

飛び込んでの蹴り。連発は非常に速い。

## リオン・ラファール



### PROFILE

- 流派 ■螳螂拳
- 国籍 ■フランス
- 誕生日 ■12月24日
- 年齢 ■15歳
- 血液型 ■AB型

持ち前のスピードとリーチのある通常技を駆使した一撃離脱戦法を得意とするリオンは、使い込むほどに強さを実感できるキャラだ。相手の攻撃をかわして反撃、という戦いができれば最強の座も近い?

### 【リオン・ラファールについて】

フランス国内でも有数の資産を持つラファール家。そんな家庭に生まれたリオンは幼い頃からすべてにわたって英才教育を受けており、その中で螳螂拳を学ぶことになる。彼は父の独裁的な教育から逃れるため、優勝を目指して第2回世界格闘トーナメントに出場することになるが…

### 【螳螂拳について】

大陸北部の三東省に発した北方拳術である螳螂拳は、中国各地の17の拳法から優れた技だけを集め、螳螂手法(カマキリのような両腕の動き)によってまとめられた実践的拳法である。打撃時のスピードは多くの門派中最速と言われ、剛柔並濟、長短、上中下の三路が取り入れられている。

①前掃腿 ぜんそうたい	↓K
②縦跳穿掌 じゅうちようせんしょう	↑P
③閃転空脚 せんてんくうきゃく	□K
④後掃腿 こうそうたい	↓K+G
⑤偷歩掃手 とうほそうしゅ	P+G
⑥双耳旋風 そうじせんふう	⇒P+G
⑦穿陰掌 せんいんしょう	☆P/P
⑧穿弓腿 せんきゅうたい	↓↓K



クルアと前転して突きを叩き込む。リーチがあり、非常に速い。

下段まわし蹴り。これもハイの蹴りと似ているが、モーションはかなり早い。

両手でカマキリのような動きを出す。タイミンを外して攻撃できる。

リーチのあるすくなくハイの蹴りと似ているが、モーションはかなり早い。

【技の見方】 P…パンチ/K…キック/G…ガード/★…レバーを入れる/□…レバーを短く入れる/++…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです)



## 結城晶

Akira Yuki



- 八極拳
- 日本
- 9月23日生
- 26歳 ● O型

一撃必殺を身上とする八極拳をベースにした拳法を使う主人公。今回から「返し技」という概念が導入されたため、その戦い方にも大きな変化が見られる。まずは基本技を試せ。



VF2の結城晶は、八極拳をベースにした生み出された究極武術、その唯一の伝承者である晶は、自分の腕を試すべく第1回世界格闘ト

①連環腿 れんかんたい	⇨⇨(K)(K)
②狸門頂肘 りもんちょうちゅう	⇨⇨(P)
③猛虎硬爬山 もうこうはざん	↓⇨(P)
④心意把 しんいは	(近くで)⇨⇨(P)
⑤揚炮 ようほう	☆☆☆(P)
⑥大纏崩撞 だいでんぼうすい	(近くで)⇨⇨⇨(P)+(K)
⑦開膀(※上段ガード崩し) かいこ	(近くで)⇨(P)+(G)
⑧外門頂肘(※上段パンチ返し) がいもんちょうちゅう	G⇨+(P)

### 【VF2の結城晶】

八極拳をもとにした生み出された究極武術、その唯一の伝承者である晶は、自分の腕を試すべく第1回世界格闘ト

ーナメントに参加。そこで様々な格闘家と闘い、彼は自分の腕の未熟さを知る。その後修行の日々を続けた後に第2回大会開催の知らせが届いた。

## 今回公開された新技解説



しゃがみガードをはじき飛ばす。アッパーのような技。早めに出せば対空技にもなるかも？



相手をつかんだ後に思いっきり体当りでつき飛ばす。心意把と似ているが距離はこちらが上。



相手の上段ガードを解いてしまうというアキラならではの技。この技自体には攻撃力はなし。



上段パンチ返し。相手の攻撃とほぼ同時にコマンド入力すれば、攻撃を受け流して反撃する!!

## パイ・チェン

Pai Chan



- 燕青拳
- 香港
- 5月17日生
- 19歳 ● O型

中段攻撃のレパートリーが乏しかったため、「1」ではかなりのテクニカルキャラとして使われたパイ。今回の「2」はその弱点をある程度克服しての登場だ。突進系の攻撃も強化。



パイの受け身投げ技は、このパイちゃん。コマンドも簡単。

①旋風牙 せんふうが	(K)+(G)
②燕陣旋風脚(※受け身投げ技) えんじんはいいりゅう	(近くで)⇨(P)
③連環轉身脚 れんかんてんしんきやく	(P)(P)(P)(K)
④天地頭落 てんちとうらく	(近くで)⇨↓(P)
⑤穿冲拳 せんちゅうけん	☆☆(P)
⑥燕陣旋風脚 えんじんせんふうきやく	⇨(K)+(G)
⑦高端脚 こうたんきやく	⇨⇨(K)
⑧飛燕烈脚 ひえんれつきやく	☆☆(K)(K)

### 【VF2のパイ・チェン】

至高の味と究極の技を追い求めて家族を犠牲にした父ラウを倒すため、前大会に参加したアクションスターのパイ。

しかし、そこで自分の未熟さを知った彼女は1年の厳しい修行で得た新たな技をもって第2回大会の参加を決意した。打倒ラウを胸に秘めて……。

## 今回公開された新技解説



踏み込んで突きを出す。攻撃力は低い。踏み込んで出すリーチの長さやスキのなさ魅力。



旋風牙とは逆回転の上段回し蹴り。旋風牙と使い分けて、相手を翻弄させるといいだろう。



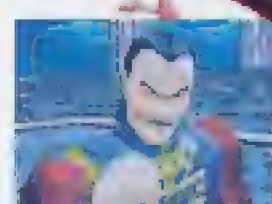
踏み込んで蹴り上げを出す。ジャッキーのダッシュハンマーキックに近いかもしれない。



2段蹴り。意外とコマンド入力はシビアだが、決まれば連続技になるのでかなり気持ちいい!!

## ラウ・チェン

Lau Chan



- 虎燕拳
- 中国
- 10月12日生
- 54歳 ● B型

一度でも浮かばせたらリングアウトを狙えた斜上掌・斜下掌からのコンビネーションはややパワーダウンしている。パンチによる突進力と素早い上下段の打ち分けは脅威だ。



全部入ると大ダメージの連撃は、このラウちゃん。決め手が決め手。

①旋風牙 せんふうが	(K)+(G)
②轉身巴咽掌 てんしんはいんしょう	(近くで)⇨⇨(P)
③連環轉身脚 れんかんてんしんきやく	(P)(P)(P)(K)
④虎脚背転 こきやくはいてん	☆☆(K)
⑤騰空虎穿脚 とうくうこせんきやく	☆☆(K)
⑥空虎脚 くうこきやく	☆☆(K)+(G)
⑦地掃腿 ちそうたい	⇨⇨(K)
⑧順歩冲掌 じゆんぽうちゅうしょう	☆☆☆☆(P)

### 【VF2のラウ・チェン】

中国の著名な料理人であり、最強の武闘家として知られる虎燕拳のラウ。前大会で優勝したものの、彼はその結果に

満足できず、再び仙山に戻ってさらに激しい修行を行っていた。1年後、彼は今度は自分が納得できる結果を得るため第2回大会に参加する。

## 今回公開された新技解説



通常の飛び蹴り。相手の下段攻撃をかわしながら攻撃する時などに使ってみるといい。



ゆるやかな弧を描きながら蹴りを出す。騰空虎穿脚ほどリーチはないが、スキは少ない。



下段足払い。燕蹴と似ているが、こちらのほうが断然スキがない。実戦ではこちらか!!

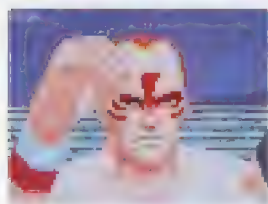


大きく前に踏み込んで掌底を当てる技。斜下掌などと組み合わせると距離でうまく使おう。



## ウルフ・ホークフィールド

### Wolf Hawkfield



- プロレス
- カナダ
- 2月8日生
- 28歳●O型

「1」ではアッパーや投げ技をからめた接近戦と、ショルダーアタックなどの遠距離攻撃の2本柱がウリだったウルフ。今回はジャンプ系の奇襲技が増え、戦法にも新たな変化が



フの怪力リフレイ画面も派手だ

①ボティスラム	(近くで) ⇨ P
②アックス・ラリアット	⇨ ⇨ P
③ダブルアーム・スープレックス(※対しゃがみ投げ技)	(近くで) ⇨ P + K + G
④ショルダーアタック	⇨ ⇨ P
⑤ボディーブロー	⇨ P
⑥ネックカットキック	K + G
⑦ドロップキック	⇨ K
⑧フライングニールキック	⇨ ⇨ K + G

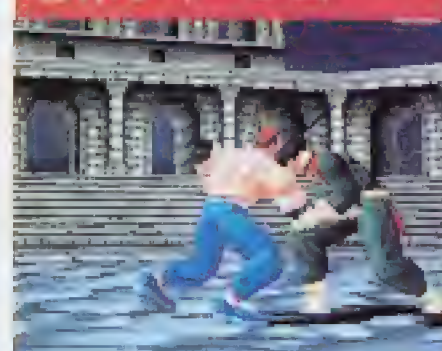
#### 【VF2のウルフ・ホークフィールド】

無敗神話を残してプロレス界から去ったウルフは、まだ見ぬ強敵を求めて前大会に参加、そこで八極拳の使い手で

ある品と出会う。戦いの中で奇妙な友情が芽生えた2人は、大会終了後に再戦を誓い別れた。1年後、品との決着のため、彼は第2回大会に出る。

### 今回公開された新技解説

#### ⑤ボディーブロー



踏み込んで相手の腹を攻撃。他のキャラに用意されている肘打ちのかわりに追加された技だ。

#### ⑥ネックカットキック



目の前で相手の首の裏を狙った蹴り(延髄蹴り?)を出す。リーチはないので近距離戦で使おう

#### ⑦ドロップキック



中距離戦から奇襲をかける時はコレ。いきなり出して相手をビビらせろ。外すとスキだらけだ。

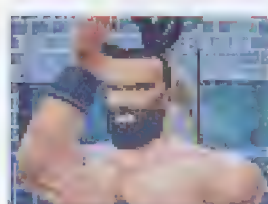
#### ⑧フライングニールキック



さらに遠距離戦の空中技も用意されている。かなり離れた間合いからでも届く奇襲技の1つ。

## ジェフリー・マクワイルド

### Jeffry McWild



- パンクラチオン
- オーストラリア
- 2月20日生
- 37歳●A型

突進系の攻撃がさらに増え、より凶暴性がアップ(?)している「2」のジェフリー。破壊力抜群のスプラッシュ・マウンテンも健在なので、相手のスキをついて投げ技を狙おう。



しゃがんだ相手を投げるパワーボム。追い打ちのダウン攻撃も強い

①パワースラム	(近くで) ⇨ P
②エルボーアッパー	⇨ ⇨ P P
③パワーボム(※対しゃがみ投げ技)	(近くで) ⇨ P + K + G
④トーキックハンマー	⇨ K P
⑤ヘッドアタック	⇨ P + K
⑥ヘルスタップ	⇨ P + K
⑦ケンカキック	⇨ ⇨ K
⑧ヒップアタック	P + K + G

#### 【VF2のジェフリー・マクワイルド】

第1回大会で多額の賞金を得た彼は、その金で念願の新造船「ロシナンテ」を建造し、凶悪な人喰い獣サタンシャー

クと対決した。だが、結果はあえなく敗退、新造船も破壊されてしまう。彼はサタンシャーへの復讐を誓い、再び賞金目当てに大会に参加する。

### 今回公開された新技解説

#### ⑤ヘッドアタック



頭突き。出るまでのモーションが違い、当ればダメージ大。どちらかと言えば奇襲技か?

#### ⑥ヘルスタップ



フックのようなモーションの突き技。相手の突進を止めたい時などに使ってみるといいぞ。

#### ⑦ケンカキック



大きく相手方向に蹴りを突き出す。これも出るまでにスキがあるが、そのぶん威力は保証済み。

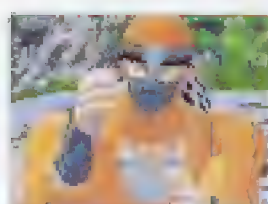
#### ⑧ヒップアタック



相手を押しつぶすジェフリーならではの奇襲技。しゃがんだ相手もこれで一気につぶせる。

## 影丸

### Kage-Maru



- 葉隠流柔術
- 日本
- 6月6日生
- 24歳●B型

リングアウトを狙えるマニアックな技がそろったカゲは使いこなすまでが大変かも。他のキャラ同様、中～遠距離攻撃の技が増えたので、攪乱戦法により幅が広がっているぞ。



リングアウトを狙えるマニアックな技が増えたカゲ。姑

①水車蹴り すいしゃげり	⇨ K + G
②弧延落 こえんらく	(近くで) ⇨ P
③影霞 かげかすみ	(近くで) ⇨ ⇨ P
④刀霞 かたながすみ	(近くで) P + K + G
⑤裏閃刃 りせんじん	⇨ ⇨ P + K
⑥地走り じばしり	⇨ ⇨ ⇨ K
⑦幻葉 げんよう	⇨ K + G
⑧葉呀龍 はかりゅう	⇨ ⇨ K + G

#### 【VF2の影丸】

故障を壊滅した彼の組織を捜査していたカゲは、その組織が開催していた格闘トーナメントに参加するが、何の手

がかりを得られぬままに終わってしまう。その後のさらなる捜査で、彼は母が組織の戦士として生きているという情報を得え、再び戦うことに…。

### 今回公開された新技解説

#### ⑤裏閃刃



上から手刀を降り下ろし、すぐさま突き技を出すという2段階のコンビネーション攻撃。

#### ⑥地走り



足払い。流影脚よりもモーションが速いので、いきなり出して相手を転ばせることができる

#### ⑦幻葉



リーチのあるまわし蹴り。旋蹴りと組み合わせて使うのか、それとも違う使い道があるのか?

#### ⑧葉呀龍

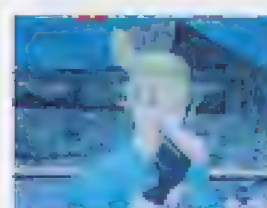


雷龍飛蹴脚なみにリーチのあるドリルキック。遠距離攻撃なので間合いはよく考えて使うこと。



## サラ・ブライアント

### Sarah Bryant



● 截拳道  
● アメリカ  
● 7月4日生  
● 21歳 ● AB型

華麗な足技と正確無比なコンビネーションで相手をマットに叩きつけるサラ。今回は中〜遠距離からの奇襲技も増え、さらにスキがなくなった。人気の高さと強さは比例する!



ミッドレンジの連打技はスキもなく、中距離でも威力が上がる。華麗に決めろ

①ダブルジョイントパッド	⇨P(K)
②イリュージョンキック	⇨(K)K
③コンボ ライジングニー	P(P)P(K)
④ネックブリーカー ドロップ	(近くで)⇨⇨P
⑤ダブルキック	⇨(K)
⑥トルネードキック	⇨(K)+G
⑦ラウンドキック	⇨(K)
⑧スピニングキック	(K)+G

#### [VF2のサラ・ブライアント]

第1回大会で、ジャッキーの刺客として組織から送り込まれた戦闘マシン、サラ。しかし前大会は洗脳が不完全

だったため、ジャッキーを倒せずに終わる。その後組織は、さらに強力な調整を開始、最強の格闘マシンとして再び兄の前に現れることに……。

### 今回公開された新技解説



その場で立ちながら2段蹴りを出す。2発目の蹴りの攻撃判定はやや上にあるぞ。



リーチのある飛びまわし蹴り。中距離の間合いからコレで奇襲をかけるといった戦いができる。



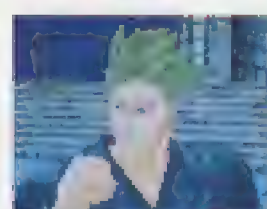
相手の足払いをかわしつつ蹴りを出す。出すのは簡単だが、実戦で使いこなすのは結構大変。



バイ、ラウ、ジャッキーにあったまわし蹴りがサラにも登場。でも下段まわし蹴りはないの?

## ジャッキー・ブライアント

### Jacky Bryant



● 截拳道  
● アメリカ  
● 8月28日生  
● 24歳 ● A型

ダイナミックな足技と豊富なコンビネーションで相手を翻弄するジャッキー。強力無比のダッシュハンマーキックが弱体化したものの、中距離戦の攻防はさらに充実しているぞ。



ダッシュハンマーキックは威力が落ちたが、中距離戦の攻防はさらに充実しているぞ。

①スピニング バックナックル	⇨P
②エルボー スピンキック	⇨P(K)
③スピニング アームキック	⇨P(K)
④サマーソルトキック	⇨(K)
⑤スマッシュフック	⇨P
⑥サイドフックキック	⇨(K)
⑦ビートナックル	P+(K)
⑧ライトニング キック	⇨P+(K)K×4

#### [VF2のジャッキー・ブライアント]

インディーカーレースの事故で瀕死の重傷を負ったジャッキーは、リハビリをかねて事故の原因を起こした謎の組

織を追っていた。第1回大会で組織に捕らえられた妹サラと再会したが、妹の拳運に失敗。1年間の修行を経て、再び彼は大会参加を決意する。

### 今回公開された新技解説



横ぐりのフック。素早く出せてリーチもあるので、スピニングバックナックルと使い分けろ。



蹴り技の一種。他のコンビネーションと組み合わせて使えるのかどうかは不明。いろいろ試そう。



一歩踏み込んで真上から降り下ろすようなパンチを出す。技が出るまでのスキがあまりない。



5連キック。出している間はスキがないものの、その後は反撃されやすい。動きがカッコイイ。

### おまけチェック①

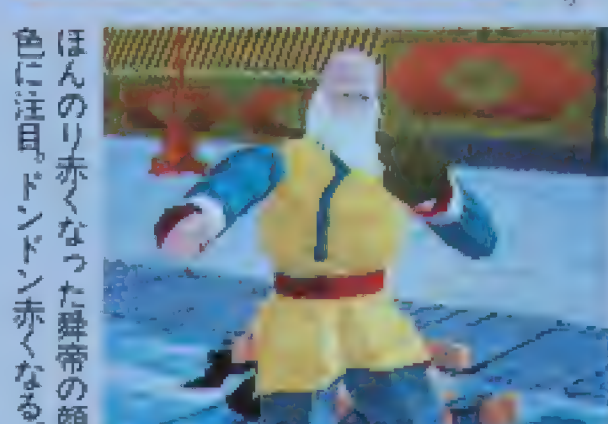
## 舜帝を酔わせろ!!

君はジャッキー・チェンが出演した映画「酔拳」を知っているかな? ちなみにあの映画では、「酔拳は酔えば酔うほど強くなる」というくだりがあったんだけど、じつは「バーチャファイター2」に登場する酔拳使いの舜帝も、映画の設定のように「お酒を飲んでよっぽうほど攻撃力が上がる」という要素が加味されているのだ。プレイするとわかるが、舜帝は特定の技で相手をダウンさせた瞬間に、腰にさげたひょうたんから酒を飲む。ドンドン赤くなるぞ!!

#### 飲めば飲むほど……



投げ技を決めた直後、舜帝がグビッとお酒を飲んでるぞ。



顔が赤くなるっ!

### おまけチェック②

## 新勝ちポーズも要注目!

前作の「1」には、各キャラにKO時のポーズが2種類、勝利時のポーズが1種類用意されていたが、そこらへんのポーズも、「バーチャファイター2」ではさらにパワーアップ(?)しているぞ。どれぐらいの種類があるのかは、まだ教えられないけど、ザッとやってみただけでも、不思議な印(?)を結ぶカゲや、拍手で相手を挑発するサラなど、勝つ楽しみも増えているのだ。アキラやバイも、右のポーズ以外にいろいろあるぞ。ぜひゲーセンでチェックしてくれ!!



エイドリ〇〜ン(ウツ)



はしゃぐバイちゃん

ロッキーではない。以前よりもちよつとハデなアキラだ。

バイ。結構オテンバな感じ。



AM2研特別  
インタビュー

## どうなる? 「VF2」のセガサターン移植! そして...

AMショー也大盛況に終え「バーチャファイター2」の作業も最終段階に入った10月上旬。「VF2」のセガサターン移植や「鉄拳(仮)」のことなど、みんなが気になることを鈴木部長に聞いてみた。



AM2研部長 鈴木 裕

「バーチャファイター2」のセガサターンへの移植の自信のほどははたして? 気になる発言も飛び出したインタビューだぞ。

「2」は「1」とは  
違う感覚で遊んで  
ほしいですね

本誌■まずは、AMショーでの「2」の感触や反響はいかがでしたか?

鈴木■「全般的には、非常にいい感じでしたね。ただ、プレイ感覚の部分で、戸惑ってる人も中にはいたようですね。例えば、対戦を「1」の時ほど組み立てられないとか、一方的な攻防になりがちだとかっていう意見が見られたんですけど、これはたぶん、「1」とまったく同じやり方でプレイしてるために、そうなっているんだと思います。今回の「2」っていうのは、戦い方からして「1」とは全然違ったものになっているんですよ。ここらへんの違和感は「2」が出て、1カ月もすればすぐにみなさん慣れちゃうと思います。だから、「2」をやるみなさんには、「1」と違う感覚で臨んでほしいですね。

本誌■現在の開発状況は?

鈴木■「キャラのバランスを含めてそろそろ最後のツメにかかっています。



「P+K+G+スタート」で入れる「VF2」の段位モット。8段を取るのは至難の業だぞ。

今回は、基本投げに関しては、すべての技をかわせるようになっていんですよ。まだかわし方は公開しませんけど、投げられそうになったら、何かをやってもらえははずせますので、いろいろ試してほしいですね。

本誌■セガサターン版「バーチャファイター」にもあった「段位認定モード」が「バーチャファイター2」にも導入されていると聞きましたが。

鈴木■仕様はだいたいセガサターンのものと同じですが、段位認定モードに入りたくない人もいでしょうから、そこらへんは店のディップスイッチ設定か、もしくは「P、K、Gボタンを押しながらスタート」すると、段位認定モードのCPU対戦に入るようになっています。

本誌■先月お話をあつたデュラルや、エンディングは、どうなりました?

鈴木■デュラルのステージはもう完成しましたが、エンディングはまだ試行錯誤中ですね。でも、デュラルのステージは、なかなか高度なことをやっていますので、1Pで最終面を出す価値はあると思いますよ。

本誌■AMショーでは、ライバルのナムコさんが、「バーチャファイター」に似たゲーム「鉄拳(仮)」を出展されてましたが、そこらへんはご覧になりましたか?

鈴木■「鉄拳」、見ましたよ。ゲームも実際にやりました(笑)。

本誌■ご覧になっての感想は?

鈴木■そうですね。とりあえずいろいろあるんですが(笑)、僕が噂で聞いていたのとは、ちょっとイメージが違いましたね。ただ、ナムコさん、よくこの1年間で、あそこまでやってきたな、とは思います。この作品以降にも、こういった3D格闘

ゲームはたくさん出てくると聞いてますから、我々AM2研としては、常にこの分野に関しては、アドバンテージを保っていきたいと思いますね。本誌■話は変わりますが、「1」を作られてからほどなくして「2」の開発が始まったと先月おうかがいしましたが、今度「2」の作業が終わったら、すぐに「3」の開発が始まると思っていんでしょうか?

鈴木■そうですね。「2」でできなかったところは「3」に盛り込むつもりで始める予定です。具体的には、もうちょっと、コンピュータで制御したいところがあるんですよ。例えばキャラに思考回路を持たせるとか、そういった部分ですね。それと、「1」から「2」に変わった時のような映像的なインパクトの強さを「3」でどうやったら出せるかも、いろいろ考えてるところです。とりあえず、「2」がリリース間際ですので、「2」は「1」をやったことがない人にも、ぜひ試してほしいですね。

「バーチャファイター2」  
セガサターンへの  
完全移植は可能か?

本誌■業界の方も含めて、みなさんが気にしてることだと思いますが、AMショーの2日目にいきなり発表された「バーチャファイター2」の



セガサターン完全移植決定”に関して、おうかがいしたいのですが?

鈴木■そうですね。まず、プレイステーションとセガサターンと並べてみた場合、よくプレイステーションのほうが、3D処理という面で優れているという言い方がされているんですが、僕はそこらへんは少し違うと思うんですよ。セガサターン版「バーチャファイター」を見てもらえればわかると思いますが、セガサターンでも、これだけのことはできるんだっていうのが、今回証明できたと思うんです。もう少し具体的に言うと、「バーチャファイター」っていうゲームは、人間らしさを出す部分で、他のゲームにはないほど、非常に膨大な計算量を使っているんですよ。

おさげが複雑に動くとか、腕や脚の挙動1つをとっても、普通のポリゴンゲームよりも処理に当てている部分が多いんです。だから、こういった部分で、もしも妥協をするのなら、画面への表示ポリゴン数は、もっと増えてくるんですよ。また、今

## 気になるあの作品の移植は?

AM2研関連の作品で、今後セガサターンに移植される可能性の高い最新作が下の2本だが、今の

## バーチャコップ



この秋、ゲームセンターに登場したばかりの3Dポリゴンガンシューティング。ポリゴン特有のリアルな空間は体験の価値あり。

ところ移植の可能性はかなり高そうだ。良質のゲームはドンドン移植して増やしてほしいよね。

## デザートタンク



海外のマーチンマリエッタ社にAM2研が技術協力して誕生したリアルタンクバトル。ガンガン破壊する快挙はやみつきになる?



回のセガサターン版は、キャラの表示も、あえてアーケードの「1」に似せてテキスト処理をしています。が、やろうと思えばナムコさんの「鉄拳(仮)」レベルの映像は、セガサターンでも出せるはず。だから、セガサターンはそういう3D処理も、強いんだということを、みなさんも感じてほしいと思うんですよ。

あと、僕らで今検討してるのは、もしも「バーチャファイター」でセガサターンに興味を持ったサードパーティーさんがいらっしゃったら、セガサターン版「バーチャファイター」のデータを公開してもいいと思っているんですよ。だから、そうしたメーカーさんからすると、セガサターンで、すぐに「バーチャファイター」レベルのものが作れるような環境をご提供できるかもしれません。ここらへんは、社内的な調整がすんだら、ぜひ具体化したいと思ってますので、期待しててほしいですね。

本誌■「バーチャファイター2」の移



「VF2の移植も僕がやるんですか？」といった表情の岡安氏。さてどう?

植なんです、誰もが気になってるのは、1/60のモーションと、表示ポリゴン数なんです……。

鈴木■確かにハード的な差がありますので、「完全移植」は難しいですね。ただ、ゲーム内容に関しては完璧なものにしたいというのがあります。だから、アーケードとまったく同じシステムで、対戦が楽しめるようにはなるはず。まあ、背景の木が揺れているとか、細かい部分の表現はちょっと難しいと思いますが、本誌■セガサターンと互換機の業務用基板のST-Vには、例えばポリゴン数を増やしたりするような拡張性があると聞いてますが、これがセガサターンにも適用されるようなことはありえますか?

鈴木■それをやるとユーザーのみなさんにかかる負担が高くなりますよね。ただ、「バーチャファイター2」を現状のレベルで満足できるものにできないならば、何らかの措置は考えるかもしれません。いずれにしても、AM2研から出す以上は、満足のいくものを出すつもりです。

本誌■セガサターン版「バーチャファイター2」のスタッフは今回の「バーチャファイター」移植スタッフと同じですか?

鈴木■まだ未定です。考えてはいますけど、今はここにいる岡安なんか

には、休ませてあげたいので、今それを言うのは残酷ですから。

岡安■残酷なんですか(笑)? ただ、セガサターンに関しては、1回経験した人間がいるといかないのでは、大違いですね。やはり業務用をやったプログラマーも必要だし、セガサターンをやった人間も絶対必要だと思います。でも僕がやるって言うてわけじゃないですからね(笑)。

本誌■今後、セガサターンで、「バーチャコップ」や「デザートタンク」などの移植の可能性はいかがですか?

鈴木■今のところは検討中ですね。「バーチャコップ」は当然やることになるでしょうが、移植作業を2研でやるか、それとも他の部でやってもらうかなどを考えているところです。あれはゲーム自体が非常に単純で面白いですし、移植作業もそんなに難しいゲームじゃないですからね。

本誌■「デザートタンク」のほうは?

鈴木■こちらは、やるのならマリー・マリエッタ(※現ロッキード・マリエッタ)さんをお願いします。

本誌■AM2研さんとしては、まったくオリジナルの作品も、そろそろやりたいのでは?

鈴木■興味はありますし、やりたいんですけど、人が足りませんから。まだ、話せるレ



良く仕上がってきたセガサターン版「VF」とアーケード版「VF2」を前に表情もいい鈴木部長。

ベルではないですね。

本誌■何かありそうですね(笑)。とりあえず、そこらへんは来年にとっておくとして、最後に一言を。

鈴木■今やっている「バーチャファイター2」は、「1」よりもさらに進化していますが、「1」は「1」で、いいところがあるんですよ。また、「1」をやり込んだ人は「2」に対しても非常に有効にできていますので、ぜひセガサターンで「1」をやりこんで、「2」に臨んでほしいですね。

もちろん、「2」もじきにセガサターンで出しますので、楽しみにしてください。

本誌■ありがとうございました。



いよいよ今月22日に家庭で遊べるセガサターン版「VF」が、期待して待て。

プレゼント当選者発表!

なんとUFOキャッチャーぬいぐるみが超プレミアム品に!

9月からUFOキャッチャーに登場した「バーチャファイター」人形が、じつは、現在早くも品切れで超プレミアム品となっているのは知っているかな。この人形、今のところ再生産の予定もなく、問い合わせも殺到中といった状態だから、もしもまだお店に残っているのを見つけたら、ぜひ挑戦することをオススメするぞ。というわけで、10月号のセット当選者は右の伊藤君に決定! おめでとう。



セット当選者は...



秋田県・伊藤初美くんに決定

AM2研ニュース

UFOキャッチャーに今度は特製Tシャツが登場!!

ぬいぐるみが早々に品切れ状態になるなど、まだまだ人気の盛り上がりしている「バーチャファイター」だが、今度は「バーチャファイター」のキャラをあしらった特製Tシャツが、UFOキャッチャーに登場する

ことになったぞ。絵柄は右の全キャラ入ったものの他にアキラ、ジャッキー、サラ、パイの単体ポーズの計5種類。こちらにもプレミアムがつきそうだから「VF」マニアのキミは、早めにゲットしようぜ!



登場は11月頃から、各店に、これが100円で手に入るなら、絶対お得!

ハガキ大募集!



採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。今後のAM2研作品(音楽も含む)への意見や要望も、制作の際の参考にされるかもしれないぞ。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。



# SUPER 32X

## 発売日、価格決定!!

ついに発売日・価格が決定した32X。16,800円という価格を高いと見るか、安いと見るかは、意見の分かれるところだが、発売初期のソフトライン

ナップは予想以上に充実したものになっている。本体同時発売ソフトが3本、来年1月までにさらに5本以上と2カ月でなんと10本ものソフトがリリース予定ノ この冬の新ハード戦争は、32Xが台風の目になる!?



12月3日発売  
16,800円

## 発売秒読み!! 永田部長期待のソフトを語る

アーケード移植が目白押しの期待のニューハード、スーパー32X。いよいよ発売まで1カ月を切り、同時発売ソフトも出そろった感のある状況だが、今回もCS第4研究開発部部長

の永田氏に先月同様インタビューに応じてもらった。国内版「V.R. Deluxe」の開発を終えたばかりの永田氏だが、早くも次回作への熱い意気込みを語ってくれたぞ。



### 「V.R. Deluxe」は国内版と海外版でコースが違う!

●今月の発表で、すべてお膳立ての整った感のある32Xだが、実際のソフト開発作業のほうは、どの程度の段階なのだろうか? 予定どおりリリースされるのだろうか? 永田氏によると「同時発売の3本、それから2週間ほど遅れて発売される「V.R. Deluxe」に関しては、順調に開発も終わり、無事マスターアップしています。あとはもうユーザーのみなさんに楽しんでもらうのを待つだけです。今は立ち上げ以降の1月から2月のタイトルに重点を置いて、最後のツメをやっているという状況です」という頼もしい返事が返ってきた。

また、先月のインタビューでは、バックアップがつくということしかはっきりと決まっていなかった「V.R. Deluxe」だが、今回は国内版と海外版の違いに関し「細かいところなんです、コースセレクトとかカーセレクト、それにエンディングも変えました。あとサントパークで二股に分かれるところがあるんですが、若干コースを変更してあります。海外版では、そこで右側を行くと

確実に速いんですよ。それを国内版の場合は、右側をちょっとシケインぼくして、慣れてこないと速く走れないようにしました。もちろん、慣れてしまえば左側を行くよりは速いんですけどね」といろいろ教えてくれたぞ。他のソフトでは、「DOOM」が以前のバージョンから、より高速化されたという話も聞いた。酔いそうなくらい速く動くということで、こちらも期待大だ。



24メガ、バックアップつきながら8,800円という低価格でリリースされる、「V.R. Deluxe」変更前の海外版のコースもちょっと気になる!?

海外パソコンからの移植となる3Dシューティング「DOOM」より高速化を目指して画面が若干縮小されたとのこと。



### 第2弾、第3弾もすでに準備万端!? ばんたん 対応ソフトは続々出る?

●来年3月くらいまでが勝負という永田氏。この後のソフトリリースの予定はどうなっているのだろうか? 「年内にはサターンをはじめ、他メーカーの次世代機も出そろってきます。だから、もちろん1発目も大事ですけど、2回目、3回目とどれだけ波状攻撃をかけられるかということが重要だと思います」との回答。どうやらこの後も見逃せないタイトルが目白押しのようなぞ?



#### メタルヘッド

永田部長いわく「波状攻撃のカギとなるソフト」テクスチャー処理でリアルな世界を再現。

#### アフターバーナー

「ハリヤー」同様、そのまま移植が期待されるタイトル。くわしくは今号の記事を見るべし!



## SUPER32Xスペック

CPU	メイン:SH2 (32bit RISC) × 2
メモリ	ワークRAM 2 Mビット ビデオRAM 2 Mビット IPLROM 8 Kビット
グラフィック	同時発色数 最大32,786色 パレット発色 256色
サウンド	PWM音源 2 ch
価格	16,800円 (税別)
発売日	1994年12月3日予定
同梱品	ACアダプター モノラルディンプラグケーブル MD 接続ケーブル MD 2 接続ケーブル MD 2 用スぺーサー
サイズ	W210mm H100mm D115mm
接続可能ハード	メガドライブ メガドライブ2 ワンダーメガ (別売のスぺーサー必要) ワンダーメガ2
接続不可能ハード	テラドライブ レーザーアクティブ メガジェット アイワCSD-GM1







# スペースハリアー

完成度 **100%**

●セガ  
●12月3日発売  
●4,980円  
●SHT  
●16M

知っている人はうなずき、初めて見る人は驚嘆の声をあげる。そんな反響がもたらしたスーパー32X版「スペースハリアー」。発売直前チェックするぞ。

## 全18ステージを完璧に移植！あの興奮が蘇る！！

体感ゲームの傑作として名高い「スペースハリアー」の完璧移植版が、スーパー32X対応ソフトとして登場するのは、先月紹介したとおり。当時のセガの「システム16」基板程度のソフトは、「32Xを使えば、ここまで完璧に移植できるのか？」ということを見事に見せつけてくれる1本に仕上がっているぞ。このデキには、当時やり込んだマニアも絶対満足するはずだ。

ハリアー唯一の武器の独特の機

械的な発射音から、ボスの大きさ、パターンなど、細かい部分までまさに本物。ここらへんは腕のいいスタッフが、こだわりをもって移植したそうだから、みんなも一目見てほしいところだ。

今回は、完成版のサンプルをやり込んで気づいた点をチェックしてみた。エンディングに至るまで、まったく余計なものはつけられていないが、そんなものは不要なデキだぞ。低価格にも注目！

電源オンで  
ロゴがドーン！



デカイセガロゴ！

電源投入後にセガロゴとスーパー32Xのロゴがドーンと出現する。このロゴは32Xの全ソフト共通というわけではない。ソフトによっていろいろ違うぞ。



32Xもババーン！

コンティニューは？



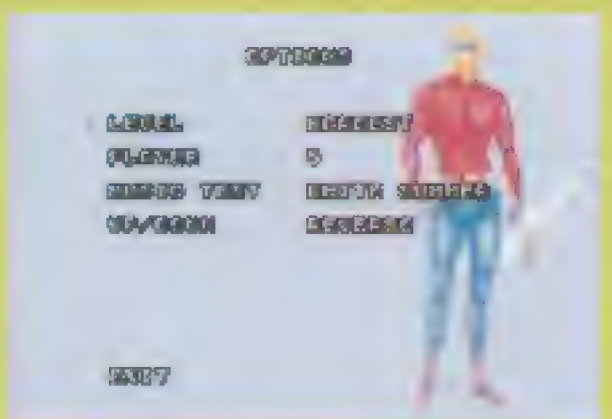
まずはステージ6以上に進もう。ゲームオーバー後にタイトル画面に戻ると、なんと6面からコンティニューを選べる。ちょっとうれしいかも。

キノコもビッグ！



オプション画面で  
設定できること

これが32X版唯一のオリジナル画面のオプション画面だ。レベル設定は4段階。残機は3人か5人かを選択可能だ。上下移動の操作設定も当然あるぞ。



開発チーム  
から一言

32Xのスーパーな表現能力で、セガファンの満足度100%に仕上がった「スペースハリアー」。ワイドTVで遊べば迫力も倍増。これが

らも頑張りますので、他の移植希望タイトルも、がんがんリクエストをよろしく！

(るつぼ)



なつかしのボスが総登場！！

先月でも軽く紹介したボス達だが、今回は先月載せてなかったボスを集めてみた。大きさや行動パターンがまったく同じなのは、この画面を見ただけでも、マニアの人にはわかるはず(ホントか?)。

もちろん、放っておくと弾の速さがドンドン上がってくるのも当時のまま。このゲームを知らない人も熱くなれることうけあいだ。マニアの人でもそうじゃない人も、さらにのめり込んでやってくれ。



もちろん  
つきます！

そしてボス大行進！

▼特集2▼

レッツ・ロックオン！スーパー32X！！



# V.R.Deluxe

完成度 **90%**

●セガ  
●12月16日発売予定  
●8,800円  
●RAC  
●24M+B+B

ついに実現した32X版「V.R. Deluxe」  
。今回は面白いゲームモードと、動作と  
の速さをカッコーイリプレイ動画にも  
とに実現するぞ。

## さらに充実したモードとリプレイが熱い!!

32Xのハードパワーを存分に生かし、さらにオリジナル+αの魅力を満載した「V.R. Deluxe」。単なるパワーアップリメイクではなく、「MD版のオリジ

ナル続編」という位置づけで作られたこの32X版は、MD版のスタッフらが直接手掛けているだけあって完成度も抜群なのだ!! 今月はその魅力に迫るぞ。



場所によっては、自車の前やすぐ後ろから見たような迫力あるカメラアングルが楽しめる。MD版にはなかったような視点を見つけ出す楽しみが増えているのだ。



### 進化したリプレイ

よりコズターモード(自車を真上から見たアングル)のリプレイも、十字ボタンによって画面の向きを変えられるようになった。縦向きからの視点は、コース区切りがわかり

## 多様な車種を選べ

32X版は業務用にはなかった車種が2タイプ追加され、計3タイプのマシンが用意されている。車種ごとに操作感覚は異なるので、まずは走り込んで特徴を覚えよう!!

### フォーミュラカー

MAX328km/h

業務用「V.R.」でもおなじみの車種。加速が良く、バランスの良さでは一番。車体もMD版よりカッコよくなった。



### ストックカー

MAX286km/h

乗用車をベースにしたレーシングカー。操作はしやすいが、やや遅い。独特のドリフト感覚はくせになる?



### プロトタイプ

MAX381km/h

最高速を重視したモンスターカー。このスピード感は必見もの。ただしテクニカルなコーナリングは苦手だ。



## 注目! 5種類のゲームモード!

32X版「V.R.DX」に用意された5つのゲームモードは、基本的にMD版「V.R.」と同じ。つまりコースの練習やコースレコードに挑戦するならタイムアタック、実戦のレースが楽しめるV.R.モード、自分の真の実力を試したいなら2人対戦といった楽しみ方ができるわけだ。細かい改良にも注目!

### Time Attack

タイムアタック



基本的にはMD版のフリーランと同じで、周回数を決めて好きなコースを走れる。100分の1秒まで記録

### Records

記録



各コースごとに最速ラップタイム、1〜24位までのコースレコードを表示。バックアップにより記録の保存もできる

### Virtua Racing

V.R.モード



制限時間内にチェックポイントを通り、CPUが操作する15台のアザールカーと計5周での順位を競い合うモード

### 2players VS

2人対戦



人間同士で一定周回数を走り、どちらが先にゴールするかを競う。上下2分割の画面構成で、各視点切り替えもOKだ

### Options

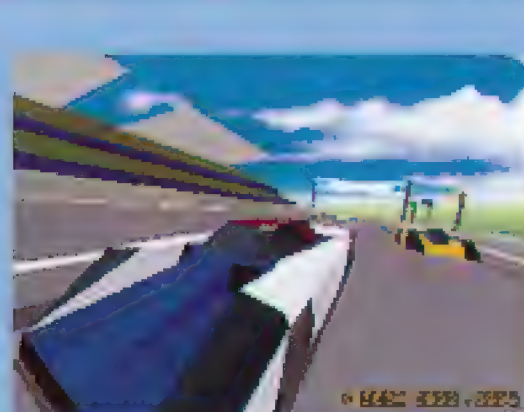
オプション



1P戦の難易度変更やゲーム中の効果音・BGMを聴く時にバッドの設定も可能

### 開発チームから一言

先日、MD版「V.R.」を引っ張り出してやってみました。操作性、グラフィック、サウンドを32X版と比べると「同じ年に出る、同じゲームの移植作とは思えない」というのが実感です。作った本人が言うんだから、間違いありません。ホントです。(V.R.チーム)



【32X耳より情報】32X購入者から抽選で1,000名にセガオリジナルグッズが当たるぞ。また、以下の店舗では11月下旬から発売前の32Xソフトが体験できるのだ。要チェック! ヨドバシカメラ 新宿西口本店、キムラヤ町田パート2、Piw柏2号店、ラオックスゲーム館、ソフマップ東京13号店、博品館、アンドウトイ、ヤマギワ東京本店、横浜高島屋、横浜そごう(右欄外に続く)



# リプレイショットで 全コースを解説!

今月は新たに追加された2コースを中心に、「V.R. Deluxe」の全コースを解説していこう。いずれも完走後に見ることができるリプレイモードの画面をメインに載せたので、通

常のプレイでは見れないような画面が満載。業務用からある3コースも、前作のリプレイモードでは見なかったアングルのものを多く収録してみた。細かな違いがわかるかな?



新コース①  
**SAND PARK**  
(サンドパーク)

## 長距離ディ○ナコース?

全コース中最も距離の長いロングサーキットとなるのが、砂漠を舞台にしたサンドパークだ。きついヘアピンコーナーが3つ連続で続くところがあるものの、それ以外はほとんどアクセル全開。プロトタイプで最



速ラップを狙うと超高速バトルが楽しめるので、腕に覚えのある人はぜひ挑戦してみてほしい。



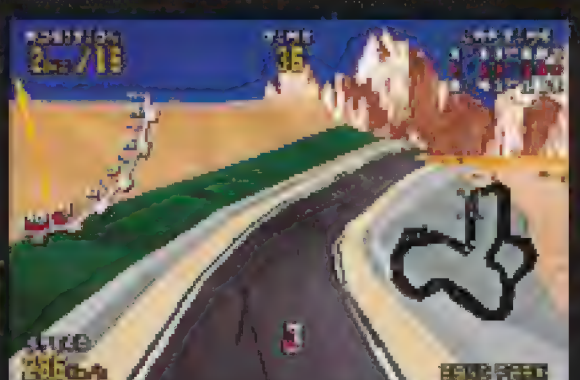
ストックカーやプロトタイプといったハコ車のドライバーズアイ(視点1)。見える範囲がかなり違うので、慣れが必要だ。

この辺りはかなりスピードが出る場所だ。ゆるやかな直線が多いので、レース展開は耐久レースっぽい雰囲気になる。

急なヘアピンが続くトンネル地帯を抜けたところ。ブレーキングドリフトを使わないときれいに曲がることはできない。



大きくくり抜かれたトンネルを抜けたところ。このトンネルは、視点4でも視界がふさがれることがないほどデカイ。



左側の芝生に注目!! なんと視点4で走ると、そこに「SEGA」の文字を見ることができる。気分は「デイトナUSA」!



海外版仕様のROMには、「セガスポーツ」のロゴ看板が入っている。日本版でどうなるのか、今から楽しみどころ。



新コース②  
**HIGH LAND**  
(ハイランド)

## 美しい立体複合コース

「V.R.」初の市街地サーキット。コース前半はビル群やスタジアムが建ち並ぶ一般道路を走り、後半は郊外にあるハイウェイ(?)を爆走する。中央分離帯や直角コーナーがあちこちにあるので、最初はいかにミスせ



ず走り切るかを目指そう。ストックカーでドリフト走行すると、白熱すること間違いなしだ!



直角のS字コーナーを直線的に走り抜ける。ストックカーでドリフト走行を覚えれば、ほとんどアクセル全開で走れるぞ。

立体交差になっている道を駆け下りるワッシャー。下側にある道は、バリアードが置かれているため逆走できない。残念。

立体交差サーキットであることを証明する画面だ。タイミングによっては、上側の道にアザールカーが走っていることも...



ストックカーのアップ画面。このアングルなら、どの車種でもリアウイングの形やマシンの形がよくわかる。



このコースの名物となりそうな風見鳥コーナー。アウト・イン・アウトのライン取りなら減速の必要はほとんどなし。



ちょっと変わったカメラアングルを紹介。画面中央にある中央分離帯に突っ込むと、タイヤのグリップがなくなる。要注意だ。



初級コース  
**BIG FOREST**  
(ビッグフォレスト)

最終コーナーにある観覧車が有名な、森林に囲まれた超高速サーキット。MD版にあった隠れ動物キャラはいるかな?



プロトタイプカーだと遠すぎて減速の必要アリ!! 操作感もかなり違うぞ。

メインストレートを超々高度から撮影。初級コースもこう見ると美しい。



中級コース  
**BAY BRIDGE**  
(ベイブリッジ)

難易度がかなり高い低速テクニカルサーキット。二股に分かれたコースの裏側を走れたり、風車が動いてたりと、細かな部分で違いが見られる。



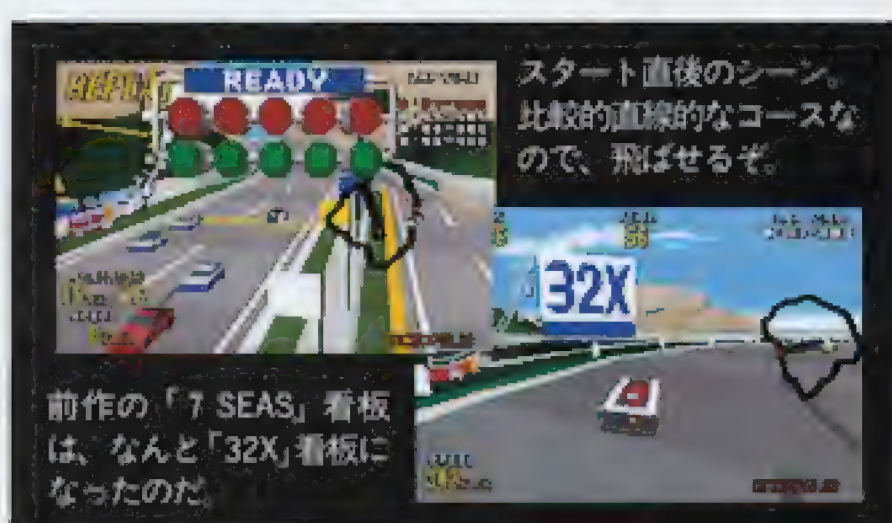
これがウサの新生ポリゴン牛だ!! 右前足がカワイイ。

ストックカーなら、ある程度の接触もヘッチャラ。ガンガンつかこめ!



上級コース  
**ACROPOLIS**  
(アクロポリス)

海岸沿いや山中を走り抜ける高速テクニカルサーキット。ちなみにココとハイランドのみ、クラッシュすると自車が壊れてしまう。ピットも活用しよう。



スタート直後のシーン。比較的直線的なコースなので、飛ばせるぞ。

前作の「7 SEAS」看板は、なんと「32X」看板になったのだ。



# STAR WARS Arcade

完成度 **100%**

●セガ  
●12月3日発売  
●8,800円  
●20M  
●SHT

ゲーセンでおなじみのポリゴンシューティングが、早くも家庭で遊べてしまうなんて、幸せ。オリジナルのSUPER 32Xモードもあるぞ。

## アーケード版がそのまま家庭で...

古くからのゲーム野郎なら、その昔アーケードで活躍していたワイヤーフレーム（ベクタースキャン）の「スターウォーズ」を知っているはず。今回移植されるのはコレではなく、MODEL 1基板を使用した、アーケードに登場してまだ1年もたっていない新しい「スターウォーズ」のほうだ。

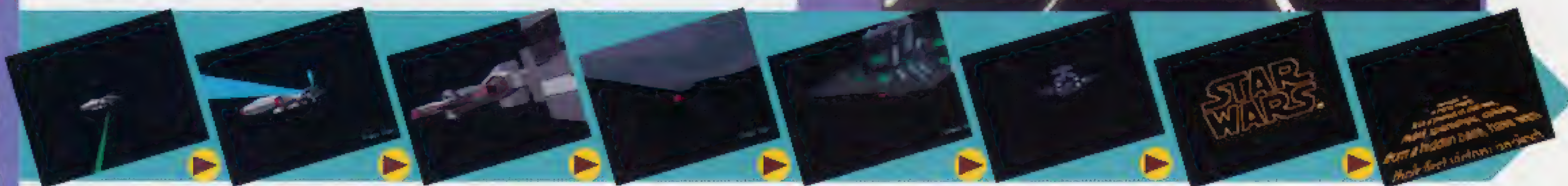
画面を見てわかるように、ポリゴンによって「スターウォーズ」の世界が見事に再現されている。

プレイヤーはX-WING戦闘機を操り、帝国軍に戦いを挑むのだが、各ミッションの目的はさまざま。スターデストロイヤーの破壊やデススターへの進攻なども、もちろん用意されているぞ。画面やキャラクターの動きは、ほとんどアーケード版と一緒に。ポリゴンゲームならではの視点移動も可能だし、2人同時プレイもある。さらにオリジナルのSUPER 32Xモードも加わっているのがうれしい。



特集2

レッツ・ロックオン！ スーパー32X!!



## スターウォーズ世代にはたまらない演出の数々!

ポリゴンでリアルに表現されているこのゲームの魅力は、なんといっても映画「スターウォーズ」のワンシーンに、自分が入り込める

ことにある。R2を載せたX-WING戦闘機に乗り、TIE FIGHTERやTIE INTERCEPTERを相手に戦えてしまうんだから、もうファン

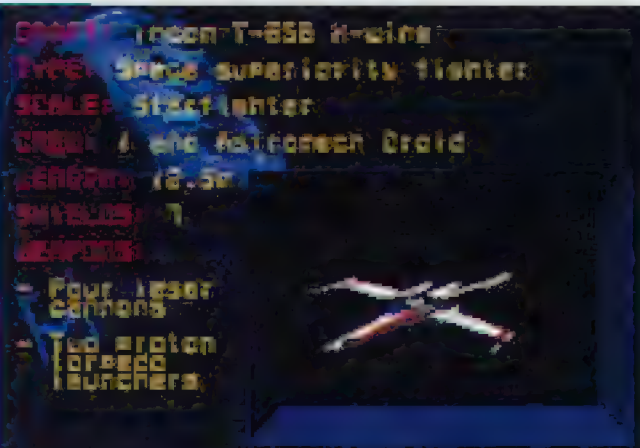
にはたまらないはずだ。

さらにR2が悲鳴をあげたり、デススターに突入したり、TIE FIGHTERにちゃんとバリエーシ

ョンがあったり、アクバー提督もいたり、とにかく心憎い演出が随所に見られる。遊ぶ方も気合を入れて遊ばないとバチが当たるぞ。

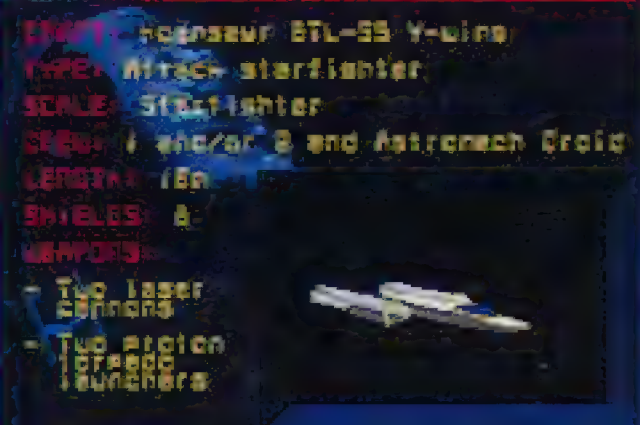
### X-WING

我々が同盟軍の主力戦闘機。4門のレーザーガン、自動追尾型のプロトンミサイルを装備しており、戦力は強力。シールドも装備しているので、多少の攻撃なら防御できる。さらにスピードもなかなか。



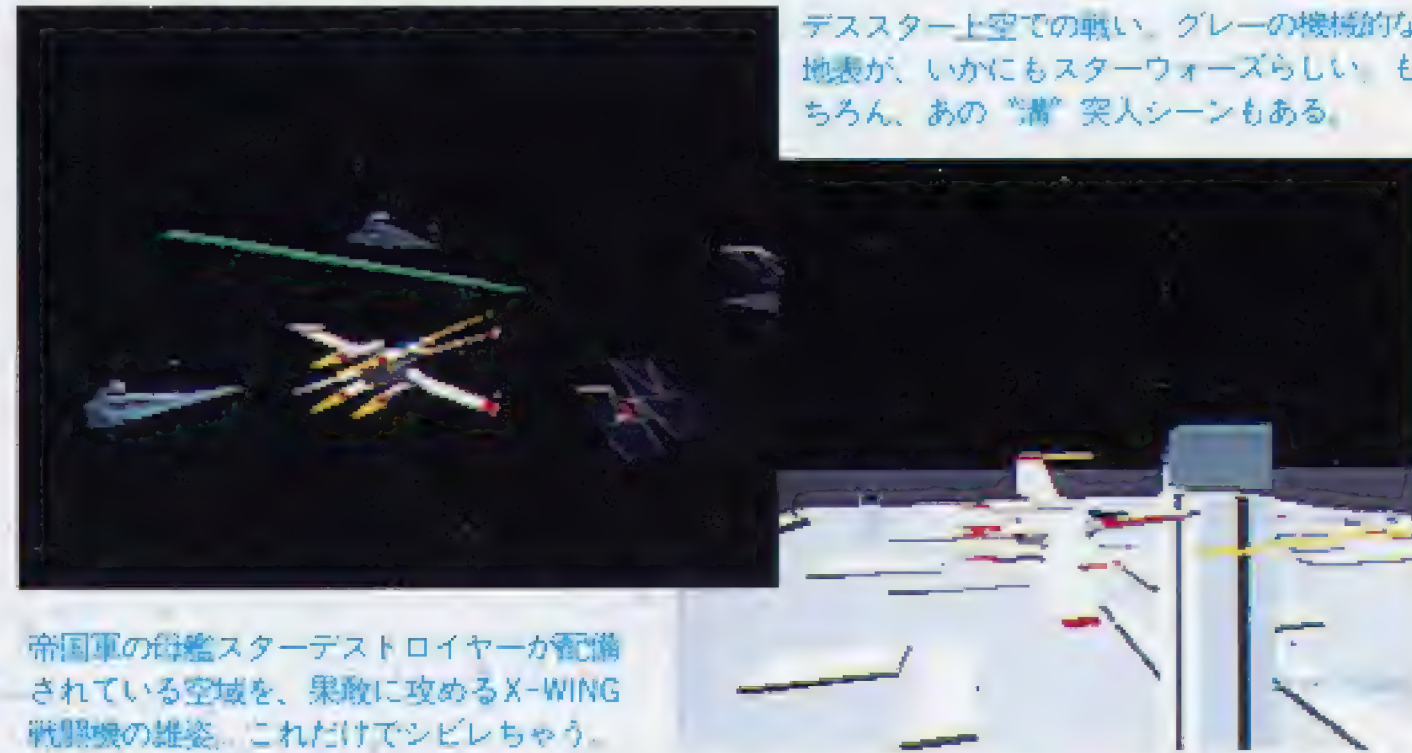
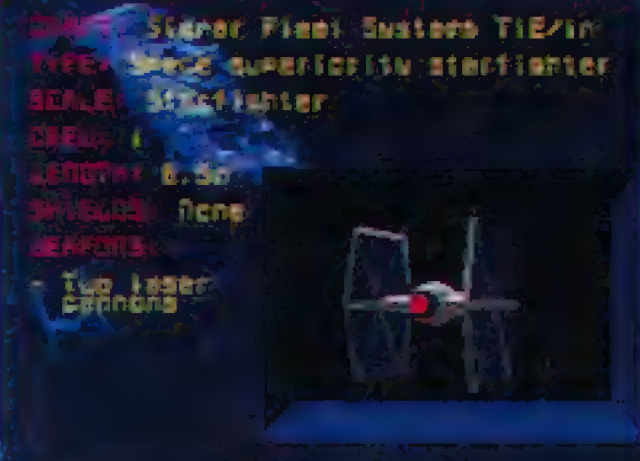
### Y-WING

同盟軍の戦闘機。X-WINGほどバランスのいい機体ではないが、X-WINGに比べるとシールド、プロトンミサイルが充実している。スピードはやや劣る。SUPER 32Xモードの2人プレイ時のみ搭乗可能。



### TIE FIGHTER

帝国軍の主力戦闘機。X-WINGなどに比べると、シールド、火力ともに劣るが、とにかく数が多いので注意。帝国にはこの他にも、爆撃機のTIE BOMBER、強力な攻撃機のTIE INTERCEPTERなどがある。



帝国軍の母艦スターデストロイヤーが電撃されている空域を、果敢に攻めるX-WING戦闘機の雄姿。これだけでシビレちゃう。

ガンバって  
くれたまえ



アクバー提督



ゲームオーバーの画面も凝っている。現在の作戦の内容、達成率などが、グラフィックでわかりやすく表示される。



# オリジナルモードもあって楽しさ2倍!

アーケード版だけでも十分楽しいのだが、SUPER32X版にはなんとアーケード版にはなかった、オリジナルモードも用意されている。

どちらのモードも、基本的な遊び方は同じだが、ミッションの内容が微妙に異なっている。もしかするとエンディングも……。この

へんは遊んで見てのお楽しみ。ちなみに難易度は、どちらも似たようなものかな。



映画でもおなじみのライトスピードジャンプ（ペーシング）も、このモードで再現。



32Xモードが加わった

このモードも追加。32Xモードでは、アーケード版では乗れなかったY-WINGにも乗れる。



スターデストロイヤーもバッチリ再現!



とにかくデカイスターデストロイヤー。少しずつ近づくと、表面のディテールも凝っていることがわかる。ちなみに上が機外からのビュー、左がコックピットからのビューだ。どちらも迫力があってカッコいいでしょ?

デススターに突入せよ!!



巨大なデススターが目の前に迫る。まるで映画のように、重くのしかかる存在感があるよね。中央ディスプレイには、同僚の顔が。

ド迫力のタイファイター

戦闘シーンの迫力こそ、このゲームの魅力。苦勞して作られた敵戦闘機は、ポリゴンならではの存在感があったたまらんだ。



## もちろん2人プレイも可能

アーケード版と同じく、2人で同時に遊ぶこともできる。その場合、1人はパイロット、もう1人はガンナーになる。もちろん1人より2人で力を合わせて戦ったほうが有利に戦える。



2人で遊ぶと、進行方向とズレた向きにも射撃できるようになる。かなり有利になる。できれば2人で遊びたい。



32-XモードならY-WINGに乗れる

Y-WINGに乗るには、まず32Xモードを選び、2人プレイモードにすればいい。

## コントロールパネルについて

コックピット画面の下には、いくつかの計器が並んでいる。特に大切なのが中央のレーダー画面だ。このレーダーは、プレイヤー機を中央に、真上から見

たもの。これで敵との位置関係が把握できる。

その右にはミサイルのストック、左にはシールド残量とスロトル状態が表示されている。



ダークサイドをあなたどるなよ



X-WING発進!



ゲームだけでなく、なんとデモまでポリゴンで描かれている。しかもかなり凝っていて、ちょっとしたCG作品感覚で見られる。例えばX-WINGの発進シーンも、ご覧のとおりのカッコよさ。



▼特集2

レッツ・ロックオン! スーパー32X!!



# 初公開 After Burner Complete

完成度 **90%**

- セガ
- 1月発売予定
- 4,980円
- SHT
- 16M

「スペースハリアー」に替えて、この名作も完璧な移植を心がけて作られている。どこまで忠実に近づけるかはまだ不明だが、期待してて良さそうだな。

## アーケード名作100%完全移植の第2弾!もちろん低価格



ゲーセンに登場してからすでに7年。うれしいことにあの「アフターバーナー」も、低価格で32Xに登場する。メガドラ版は'90年春に、電波新聞社から4メガの容量

で発売されているが、補給シーンのカットやBGMに若干の不満があったのは確かだ。だが、今回の32X版は「スペハリ」同様完璧移植を目指している。期待できるぞ!

▼特集2▼

レッツ・ロックオン! スーパー32X!!



スタート直後の空母から発進する場面。もちろん「GET READY!」の声とともに発進だ。補給時の隠しメッセージもそっくりそのままあるストーリーになっているのも有名なよね。

### 発進準備完了!



### メッセージも完璧



白煙は縋目ではなく、きちんと白い。白いぞ。ボーナスステージも障害物がアーケード版なみにデカイぞ。大迫力だ。



ポータス面も充実!

### ヤツらも出現するぞ!

メガドラ版では、容量の都合でどうしても入らなかった有名な基地補給シーン。「ハングオン」と「アウトラン」のキャラも念願の再現だ!



開発チームから一言

体感映像に合わせて流れるヘビメタサウンドで、マッハのフライトに陶酔。スーパー32Xをオーディオ機器につなげば、ジェット音

の迫りにクラクラすること間違いなし。32Xは、RISCパワーでサウンドもまさにスーパー! (るつぽ)

© SEGA 1987, 1995

スミからスミまであの当時のまんま!!

タイトルで「コンプリート(完全)」と名乗っているだけあって、細かい部分までアーケード

版を再現しているぞ。有名なデモも下の通り完璧に移植されている。ゲーセンの興奮が蘇る。

### ロゴタイトルの出現もそっくり!



### Iの文字が……



### バラバラにされて……



### IIの文字に……



### 芸が細かいッス!!

ランキングも



ハイスコアランキングの画面も、当時とまったく同じ。ポーッと眺めててもあきないデモだ。

デモまでも!



操作説明のデモも当時のままに搭載されている。戦意欲がモリモリわいてくるシーンだ。



# DOOM

〜ドゥーム〜

完成度

90%

●セガ  
●12月3日発売  
●7,800円  
●SHT  
●24M

IBM PC/AT生まれの異色シューティング。なめらかでリアルな動きに、驚きと興奮の連続。海外で人気を博した(17)名作が実家に引き継がれる。

## 海外からやって来たリアルシューティング

海外パソコン通なら、数年前に発売された3Dシューティング「ウルフェンシュタイン」を知っているかもしれない。滑らかに動く迷路の中で、迫り来る敵を倒すだけの単純なゲームだが、技術力の高さと爽快感が、世界中で評判になった。その「ウルフェンシュタイン」

を産んだidソフトウェアの新作が、この「DOOM」なのだ。IBM PC/ATパソコンユーザーなら、1度は目にしていると思うぞ。

今回もゲーム内容は単純だ。さらにリアルになった3D迷路の中を、敵を倒しつつ進むのが目的。難易度を選べたり、敵を倒すと血

が流れたり、ほとんどパソコン版と同じデキになっているぞ。迷路を実際に歩いている雰囲気を出すために、上下に揺れる画面が、なんとも生々しいこのゲーム。再び世界中で注目されるかもしれない。



目の前に見える緑色の物体は、主人公の防御力を上げるヨロイ。近づけば勝手に取って装備する。

### スイッチ発見!



壁に設置してあるスイッチを押せば、ドアが開いたり、ワープしたり、いろいろ起こる。



突然目の前にモンスターが現れることも。攻撃を受けると目の前が真っ赤に染まる。

### トビラを開けると



扉の向こう側に敵がいる場合、敵を肩代わりに開閉して戦うこともできるぞ。



### ここがDOOM

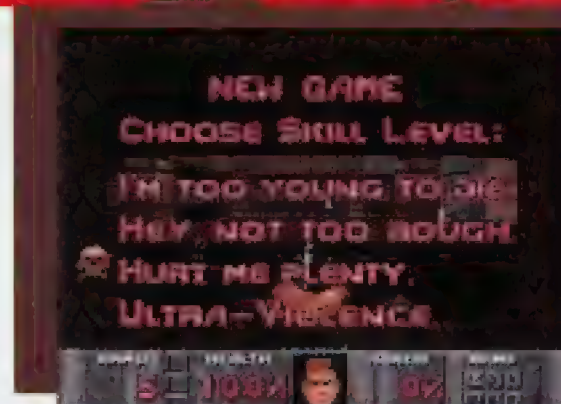
### 血がドバドバ

日本の家庭用ゲームではちょっとお目にかかれない、過激なグラフィックも「DOOM」の魅力の1つ。なにしろ敵を攻撃して倒すと、血みどろの死体が残るんだからすごい。「ウルフェンシュタイン」も同じく過激で、某国産ゲームマシンに移植される際、アレンジがほどこされたほど。でも今回の移植は、アレンジなしで原作に忠実な過激さを楽しめる。この手が苦手な人には、ちょっとツライかもしれないけど……。



idソフトウェアは、あの「ウルフェンシュタイン」を制作したことで名高い。日本ではあまりメジャーではないけど、海外での知名度はかなり高いのだよ、キミ達。

### ここがDOOM



### 海外ゲーッぽいメッセージ

「DOOM」っぽい(というかidソフトウェアっぽい?)演出に、いかにも海外ゲーム的なメッセージがある。例えば難易度選択画面。こんなのデキでいいのに、いかにも海外っぽい英語で表示されたりするんだよね。他にもいくつか、イカス言い回しがあつたりするので探そう。

### 仕掛けも豊富だぞ!

迷路のようにになっている通路には、いろいろな敵が潜んでいるだけでなく、罠も多数仕掛けられている。開かない扉、隠れた部屋、溶岩池など主人公の冒険は危険そのものだ。



### これがマップだ!



ちょっと暗くてアヤシゲな部屋。これが実は、エレベーターになっていて入ると勝手に動き出す。

### エレベーターに乗ると



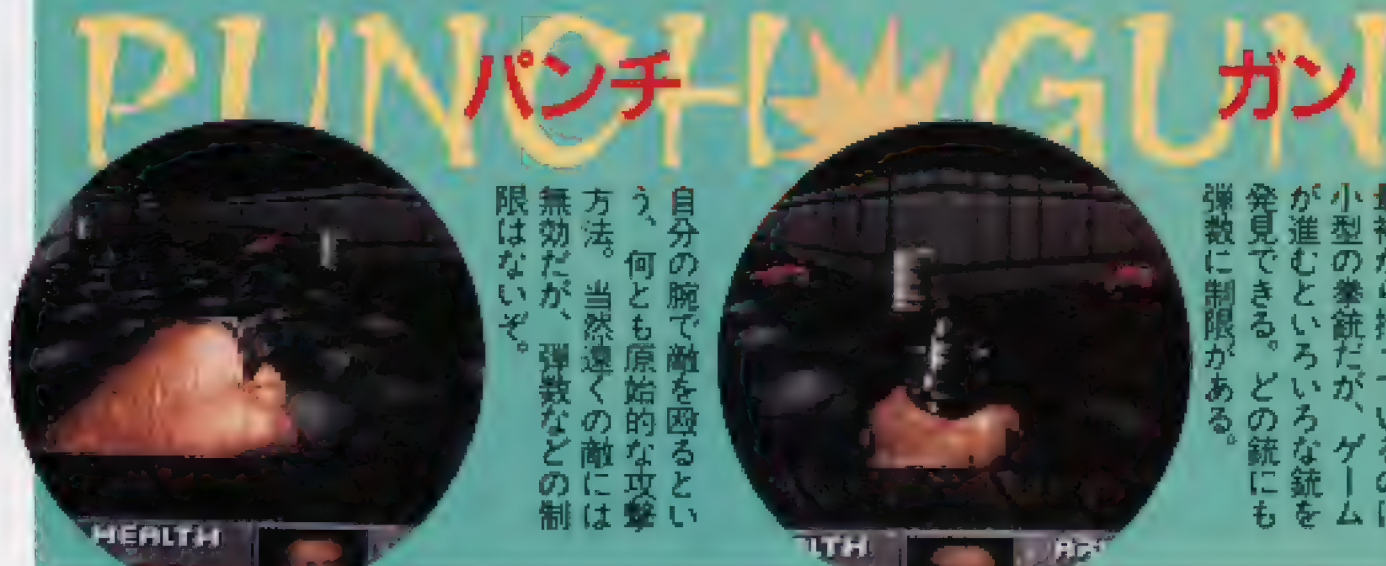
エレベーターが到着した場所には、体力回復アイテムなど、便利なものがあつた。元の場所に戻るには、もう一度エレベーターに乗るだけ。



動き出したエレベーター。この動きが歩き同様にリアルで、気持ち悪い。

### 攻撃方法を選べ

DOOMでは複数の武器を切り替えられる。武器を探すのも楽しみの1つだ。



#### パンチ

#### ガン

自分の腕で敵を殴るといふ、何とも原始的な攻撃方法。当然遠くの敵には無効だが、弾数などの制限はないぞ。

最初から持っているのは小型の拳銃だが、ゲームが進むといろいろな銃を発見できる。どの銃にも弾数に制限がある。

特集2

レッツ・ロックオン! スーパー32X!!



# サイバースロール(仮)

完成度

?%

- セガ
- 1月発売予定
- 7,800円
- ACT
- 容量未定

モンスターと人間のバトルで話題のこの「サイバースロール」。パーツ装備や拡大・縮小を用いた演出などのアイデアが斬新だ。

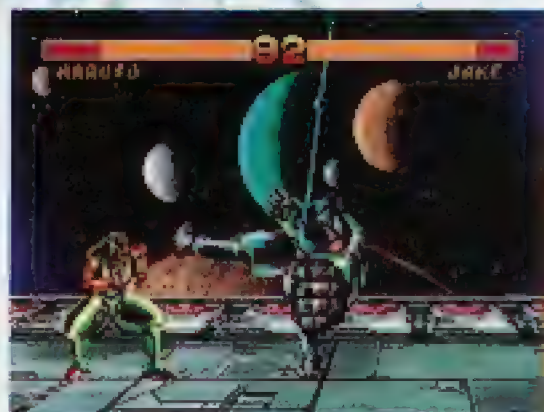
## ちょっとカルトな格闘もの

今までの格闘ものとはちょっと違う、新感覚の格闘ものが登場するぞ。この「サイバースロール」には、8人のキャラクターが登場するが、どれも必要以上に個性的。しかもメンツには、人間以外のモンスター系も含まれている。つまりこのゲームでは、人間とモンスターの戦いも楽しめるってこと。

このゲーム最大の特徴は、キャラクターの装備を変更できることだ。腕、胴体、足の各部位の装備を、自分で組み合わせて使用可能。ただしモンスターは装備がないので、変更はできない。

もちろん必殺技も多数用意されている。しかも装備を変えれば、技も変わるというのがウレシイね。

## なんとパーツが取れる

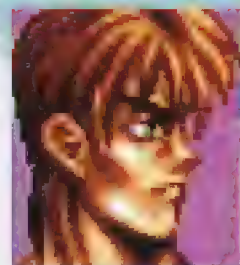


ダメージを受けたパーツは、破壊されてはダメ。もちろん戦力はダウン。

キャラによって異なる必殺技も、もちろん用意されているぞ。これは波動拳っぽい必殺技で、離れた敵にダメージを与えることができる。また必殺技は、パーツが壊れてしまうと出せなくなるものもあるの、気をつけて戦いたい。

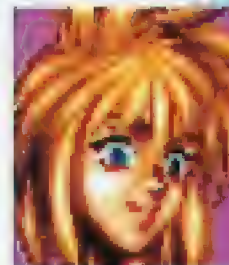


攻撃ボタンの連打で出せる、連続必殺技が決まった瞬間。かなり派手な血しぶきを上げ、思わずのけぞるモンスター。ちょっと痛々しくもあるけど、迫力が伝わるね。



JAKE

スマートで長身の青年。やや悪そうなマスクが魅力的(?)。衣装もスリム。



RAY

このゲーム唯一の女の子。素早い動きと連続技を得意としているらしい。

NARUTO



忍者かサムライか、千葉真一風の衣装を身につけて戦う若者。背はやや低め。

KARL



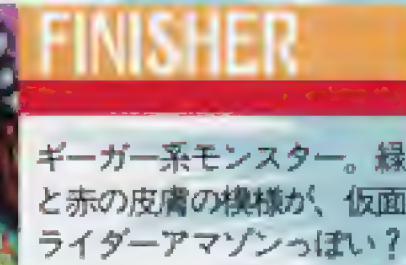
ノッペリとしたサイボーグ系キャラ。顔はツルツルだが、体は意外にも筋肉質。

WISHBONE



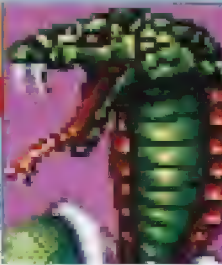
重装備で固めたパワフルなキャラ。ただしそのぶん、スピードは落ちている。

FINISHER



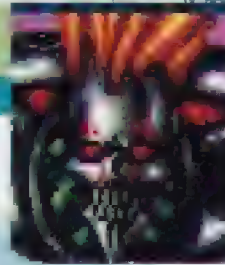
ギーガー系モンスター。緑と赤の皮膚の模様が、仮面ライダーアマゾンっぽい?

STEKE



ヘビのような長い胴体の特徴。口からは、ちゃんと舌が出る点がポイント高い。

BOLT

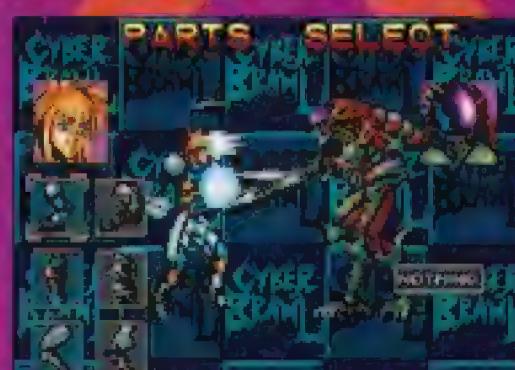


黒い装甲に身を包んだ、いかにも悪者っぽいキャラ。体もデカくて迫力がある。

## パーツを変えてカスタマイズ

登場キャラが8人と聞いて、今どきの格闘ものにしては少ないな、なんて思ったキミ。ご安心を。同じキャラでも装備を変更することで、違った戦い方ができるのだ。しかし装備が外れると、使えない必殺技もあるので注意。

パーツ選択画面では、パーツによって変わる必殺技の動きなどを確認できる。



## ショック! 血沸き肉飛び散る 過激なシーン大特集!!

このゲームを、一見しただけでは、ちょっと変わった格闘もの程度にしか見えない人もいるかもしれない。しかし、実はとてつもなく過激かつ異色のゲームだったのだ。

戦っているキャラクター達は、攻撃を受けると徐々に傷ついていき、さらに打ち所が悪いとパーツがもげてしまったりもする。しかもパーツがとれても戦い続け、血

ゲームオーバー後にコンティニューしない、両面もあけてしまう。スゲー痛そうで困っちゃう、とにかく過激描写のオンパレード。



勝負アリ、の画面。キャラクターが拡大され、勝利のポーズと敗北のまじめさが両面に。



ノッペリボウなサイボーグくんの勝利。勝てばイカス勝ちポーズを決めてくれる。

は飛び散りかなりハード。

まさに過激描写の限界に挑戦しているかのようなノリ。

パーツを変えることによって生まれる多彩なアクションやズーム・イン、ズーム・アウトを多用し



## コしもまたまた過激ン?

女の子キャラにも、容赦なく襲ってくるパーツ破壊現象。

た視覚効果など、とにかく今までにない演出をつめこんだ異色の「サイバースロール」。早くも、この手のものが好きな人にはたまらない、カルトなゲームとして後世まで語り継がれるような作品になること必至だ(!?).



コナミ/11月25日発売/9,800円(銃同梱)・7,800円(ソフトのみ)/SHT

完成度ゲージ

100%

2人協力プレイあり

ガン・シューティングファンのユーザー諸君、専用銃「ザ・ジャスティファイヤー」を再び取り出す日がやってきたぞ!

# リーサルエンフォーサーズⅡザ・ウェスタン

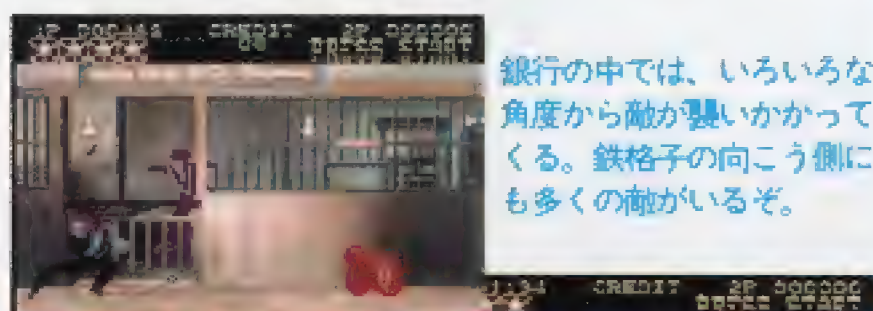
君の「ジャスティファイヤー」は元気ですか

アーケード版よりもたくさん遊べてお得だね!

ゲーセンと同じ興奮が、家でも楽しめてしまうLEⅡが、いよいよ発売される。ステージ構成やボーナス面はまったく同じ。さらに、このメガCD版には業務用にはなかったプラクティス(練習)モードまでついているのだ。前作で遊んだ人にはすでにおなじみだと思うが、アーケードモードとは違った楽しみ方が満喫できる。腕を磨くためにもいいぞ。

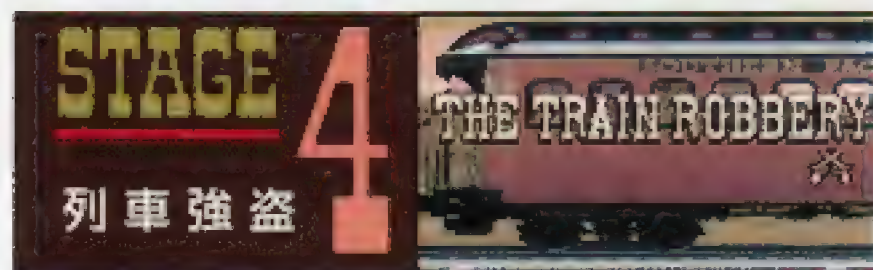


街の銀行で、強盗事件が発生。銀行の中には犯人グループのほか、多くの市民が人質として捕らえられている模様。なお主犯は大砲を所持しているとの情報が入っている。



銀行の中では、いろいろな角度から敵が襲いかかってくる。鉄格子の向こう側にも多くの敵がいるぞ。

大砲をバカスカ撃ってくるあふないボス。なにも人間に向かって大砲を使うこともないんじゃないの?

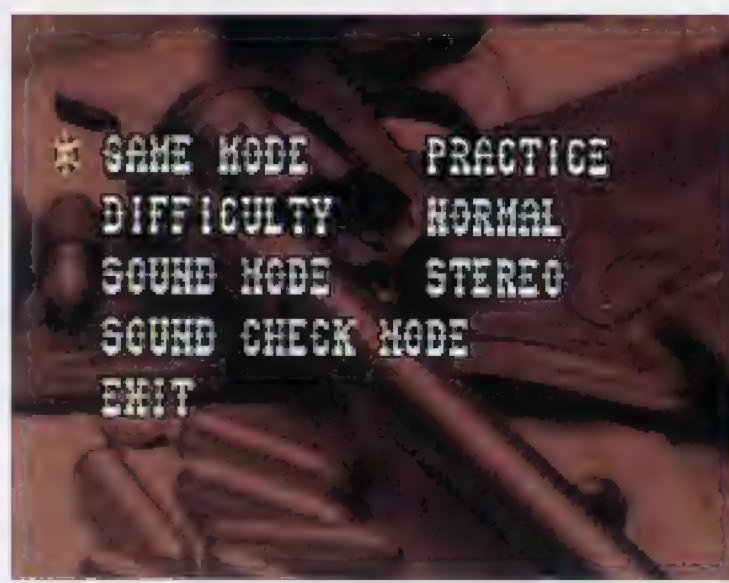


指名手配中の犯罪者が、大陸横断鉄道で逃走しているのを発見したとの知らせあり。犯人は運転手を脅して運転させ、現在運転席で待機中とのこと。急いで列車に向かえ。

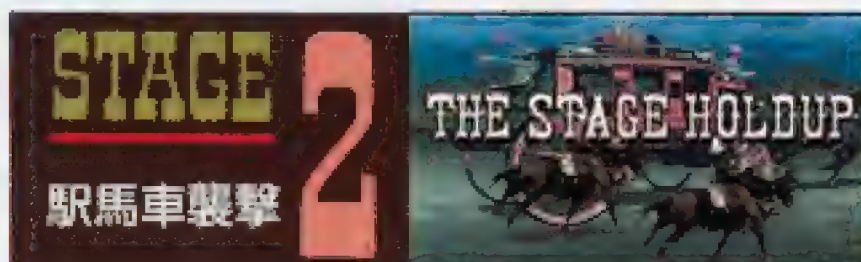


敵は列車のいたるところに隠れている。例えば貨車の屋根、貨車の底、荷物の上など。根性あるなあ。

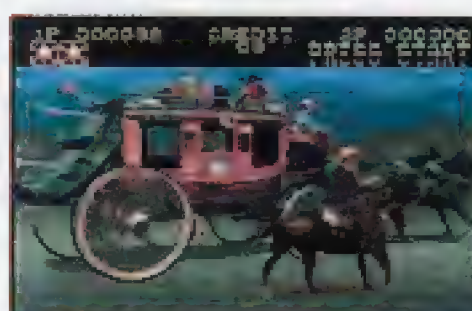
機関車からダイナマイトを投げつけてくるボス。ボス戦では、弾補給が特に大切になってくる。



GAME MODEの欄に注目。業務用にはなかった練習モードが選択可能だ。ストーリーモードは面セレクトもできる。



砂漠にて馬車を襲う事件が続出中。そこで馬車の護衛を命じる。依頼人の馬車には財宝が積まれており、強盗団が襲ってくることは必至と思われる。なんとしても馬車を守れ。



馬車にはすでに悪者が取り付いている。窓の中には人質もいるので、しっかり狙って撃たないとダメ。

タルを投げつけてくる、人間とは思えぬ怪力オヤジがボス。倒すと空を飛んでしまう点も人間離れしている。

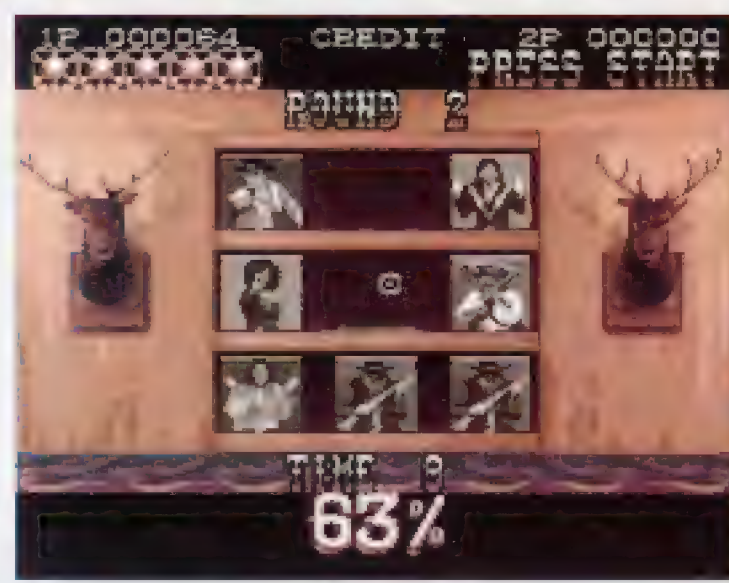


長年にわたって追っていた秘密犯罪グループのアジトを、ついに発見した。場所は炭鉱の奥地。ボスは怪しげな術を使い、死人を蘇らせて自由に操るという情報が入っている。

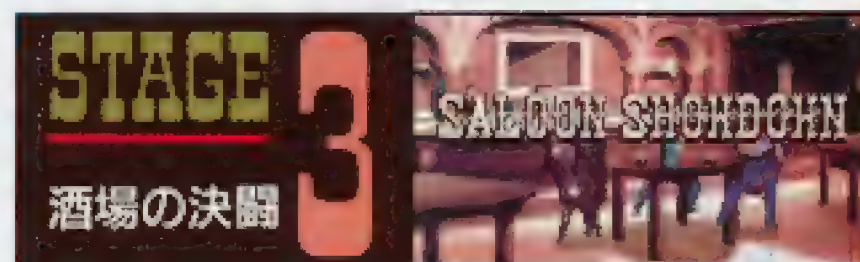


トロッコに見とれているヒマはない。ここにも敵が隠れていることがあるぞ。酔っ払いオヤジも登場する。

ゾンビ(ガイコツ?)は、一度攻撃すると頭が取れ、頭だけで襲ってくる。頭をもう一度攻撃しなくちゃダメ。



これが練習モードの1つ。パネルを全部撃てばいいが、善良な市民が描かれたパネルを撃ってはいけない。他にもあるぞ。



街の酒場で何者かが、善良な市民を騙してお金を集めているらしい。犯人グループの主犯格は3人おり、いずれも銃の腕が立つことで知られている。早撃ち勝負になるだろう。



酒場の2階にも、敵たちは隠れている。また女性の中にも悪者が混ざっているの、よく見て攻撃せよ。

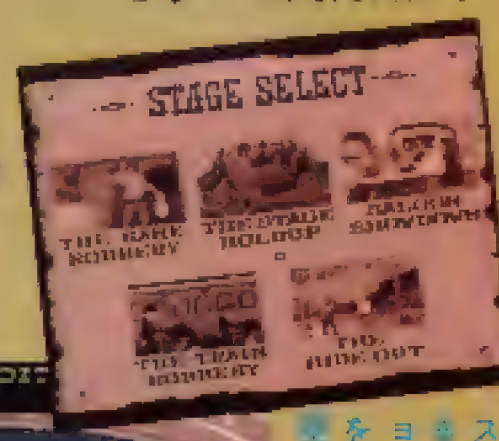
相手が銃を抜いてから引金を引くまでの、ほんの瞬間しか攻撃できない。反射神経だけが頼りだ。



## ボーナスステージが面白い!

ボーナスステージは、STAGE 2と4をクリアすると遊べる。バーのカウンターで、ボトルを多く撃てばいい。ときどき画面を横切るグラスを撃てば高得点だ。

ステージセレクトができる!



ステージセレクトで、ボーナスステージに突入できる。ボーナスステージは、STAGE 2と4をクリアすると遊べる。



# 大封神伝

多彩な登場人物を見ているだけで楽しいね!

ビクターエンタテインメント/1月下旬発売予定/価格未定/RPG

完成度ゲージ

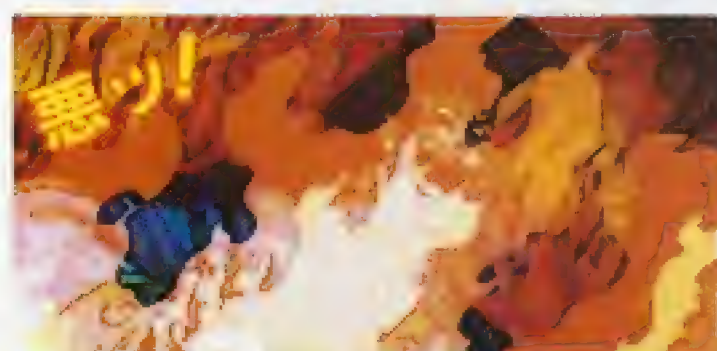
80%

1人プレイのみ

要所要所にはさみこまれたアニメーションがリズムをつけて、サクサクとテンポよく、面妖な物語を楽しむことができるよ!

## 美しいアニメが絢爛豪華な中国絵巻を彩る!

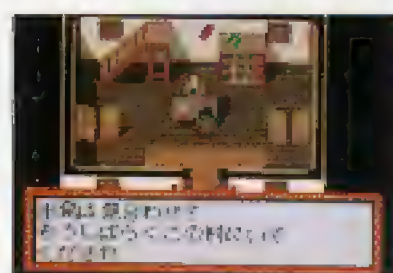
中国四大奇書の1つ『封神演義』を、読みこなしているアナタ!どんな作品になるのか、期待に胸をはずませていることでしょうね!ご安心ください、ここにはまったく新しいエピソードがあるのです!あの魅力たっぷりの登場人物達が、元気いっぱい大暴れするのです。そりゃもう想像もつかない破天荒さです。次から次へと驚愕と爆笑の嵐が待っています。さあて物語のほんのさわりをご紹介しますかね。



見るからに悪いヤツ民を苦しめる暴火の中、絶対こらしめるべし!

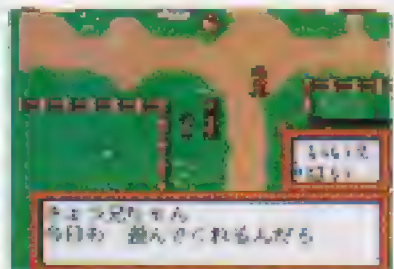
時は三千年前、中国は殷の時代。英明をうたわれていた皇帝、紂王は悪逆非道の昏君(バカ王)となり、極悪政治を開始した……。

### 心あたたまるプロローグ!

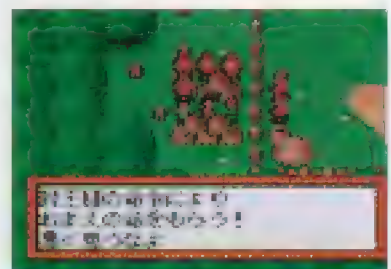


村から外へ出られない主人公、どうしてなの? 村長さん、教えてほしいな、その理由!

そんなこととは露しらず、主人公は気ままな旅を続けていた。今日も村の子供たちと“かくれんぼ”などして、遊んでいたのだが……どうやら不穏なきざしが。



大の大人が、どーしてガキとナンカ遊べるか? などと言わずに心やさしくいきましようね。



皇帝の軍隊が主人公を取り囲む。どうして、こうなるの? ポクは、なにもしないのに!

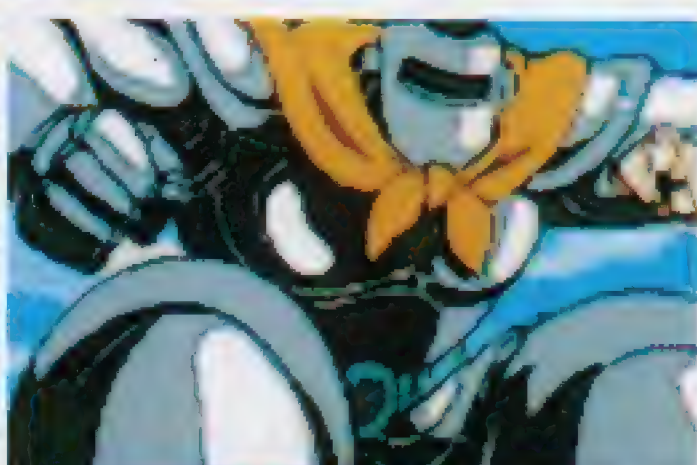
### 主人公、空からの救援で修業生活!



プロローグでいきなり主人公を殺そうとする彼らは、なにを天に見たか?

おおお! いきなり急展開! 紂王の軍隊により殺されかけた主人公を救い出す仙界よりの使者、南極仙翁と黄巾力士。いま見参!

仙界に、その才能を見いだされた主人公は、大軍師となり、紂王を討ち、平和な世界を打ち建てるため、悪の魔手より救い出されたのであった!



黄巾力士の肩に乗る南極仙翁、まるでロボットのような黄巾力士は、仙術で動く巨大兵器だ!



死にかけの主人公をやさしく助け出してくれるバワフル黄巾力士、やさしそうな指先だ!



崑崙山の洞窟で、修行中の主人公、百年かかる修行を、たったの5年で修得!

### 5年の歳月が流れ去る!



暴君=紂王を神に討つための主人公! 正義の公である文王の望みとなる者として、その名も新たに“太公望”と名づけられ、身も心もリフレッシュして乱世に立ち上がる!

### 太公望の旅が始まる!

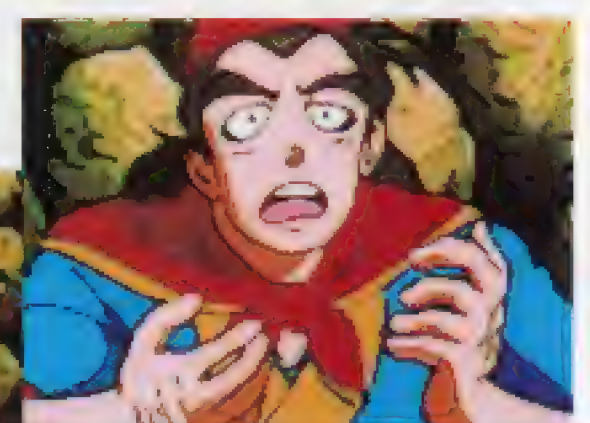


いつかの旅人から大軍師の姿に衣装替えした主人公、呼び名は、もちろん、太公望だ!

あれから5年。世界はどうなってしまったのか? 主人公=太公望は、救世の名君となるべき文王を探し求める。どうやら、盗賊団に身柄を拘束されているらしいのだが……。

### なんと! 文王は死んでいた!

文王を拉致した盗賊団の頭目が捕らわれているという役人村へ、太公望は急ぐ。しかし、文王は、5年前に殺されていた。

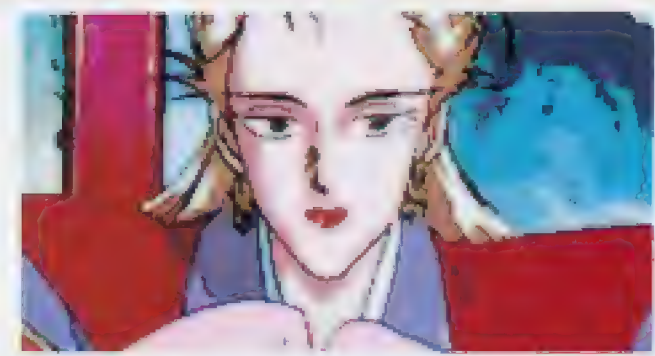


文王誘拐の首謀者のぬれぎぬを着せられた、まぬけ男の金タク。最初の、主人公の仲間になるぞ!

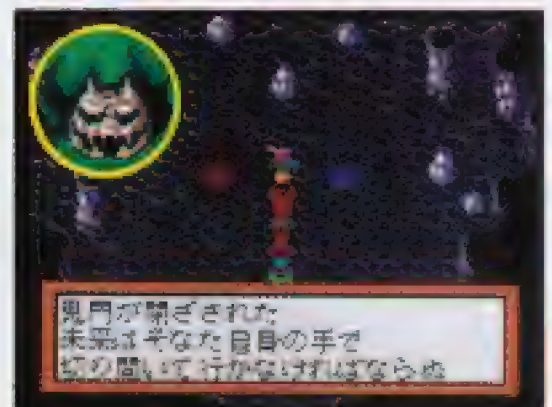
薄暗い地下牢の中で、主人公を待ち受ける盗賊団の頭目、では……なかった。

### 過去へ! 鬼門で時を超えろ!

途方にくれる太公望は、西域に4人いるという、八卦見(占い)を訪れる。彼らは告げる、北東にある“鬼門”に向かえと。



八卦見兄弟の長男、土行孫と結婚したいというセン玉、どうでも強い2番目の仲間だ!



鬼門の外見と、洞窟の中で鬼が禁断の術法を駆使して時の道を開いてくれるぞ!

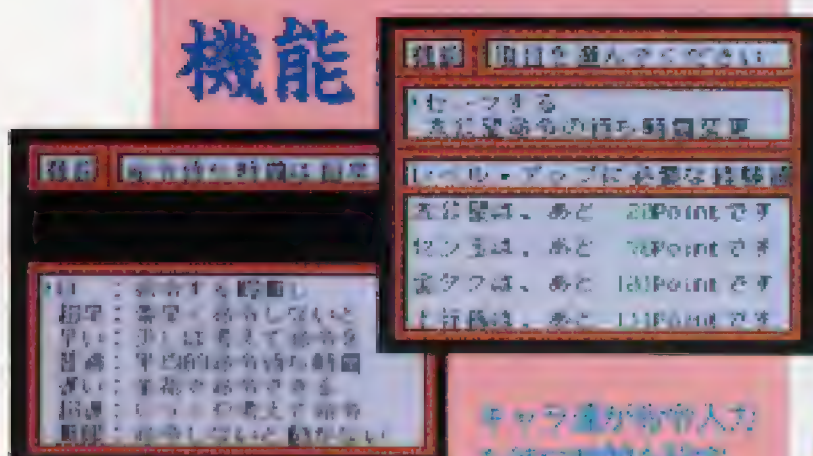
鬼門は、時を超え5年前へと道を開くところだ。太公望は、時空を駆け、乱世を治める冒険へと旅立つのだ!

### 文王の救出なるか!?



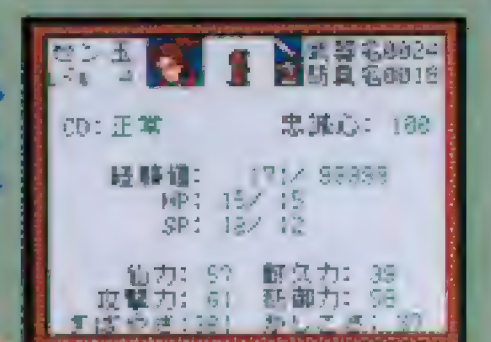
# こまかい、配慮のいきとどいたシステムが良い、良い！

## 機能



キャラ達が命令入力  
を待つ時間を短縮。  
0だと太公望以外は  
オートバトルだよ。  
ゲームもできるぞ。

## 状態



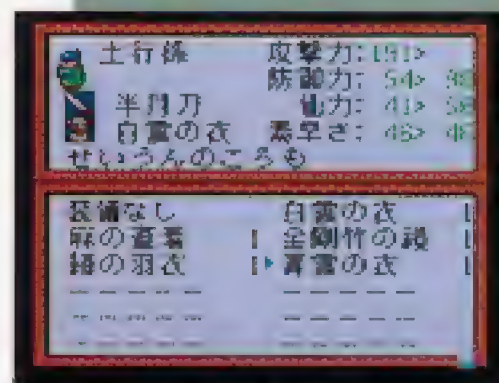
ステータス画面は  
いつでも見られるよ！  
戦闘中も、いつでも  
見られるよ！

ボクは妖術！ お椀のオバケだ！  
ゲーム中は みんなの行く手  
をはばむ イヤーな敵だけど……  
今回は、ここの情報をサポート  
するよ！ いちめないでね！

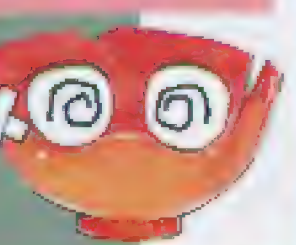
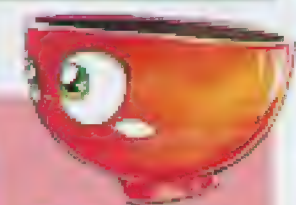
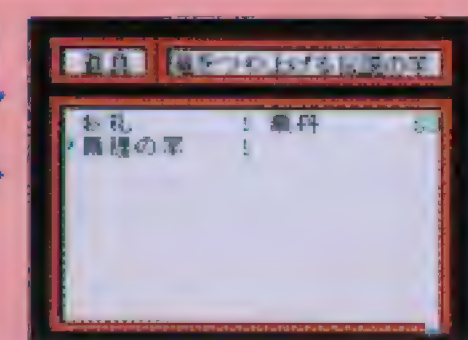


これがシステム画面だ！

## 装備



## 道具



## 道具状態宝機

太公望	HP 65/ 65
レベル 11	SP 30/ 30
セン玉	HP 64/ 64
レベル 11	SP 31/ 31
金タク	HP 65/ 65
レベル 11	SP 17/ 32
土行孫	HP 19/ 19
レベル 5	SP 13/ 13

朝歌まであと 3000 里  
所持金はいま 現在 18355 元

所持金だ！  
ちょうか  
朝歌とは？

単位は「元」だけど、こまかいことは気にしないでね！ お金はお金だよ！  
殷王朝の首都。敵の大將、悪逆皇帝の親王が待ち受ける。太公望の最終目的地！  
この朝歌までの距離は物語の進みぐあいを知らる目安でもある。先は長いぞ！

## 隊列



## 宝物



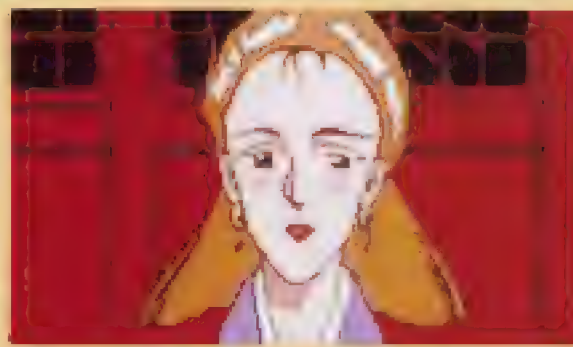
また開発中の画面だ  
けど、九つの明珠と  
八つの暗玉。いった  
いどんな宝蔵なの  
かな？ 期待大！

## 仙術



## 今月の人間関係！

## 我的愛人！ 土行孫さま



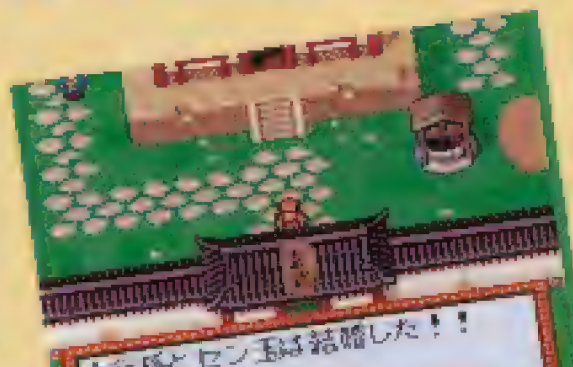
あああ！ 運命の定め  
し男、土行孫さまと結  
婚するためならばと、  
色気づく、美女セン玉



ムンムンと、フェロモ  
ンをまき散らしながら  
独り身を過さうとする  
夢デカ男、土行孫！



仲間にあったのレベ  
ルで、あっさり結婚す  
る2人！ きつと悲劇  
が待っているぞ！



土行孫とセン玉は結婚した！！

知略、戦略にすぐれ、性格はいい、  
超美しいというセン玉お姉さまが、  
『定めじゃ！』と叫んで、八卦見の怪  
人土行孫を、時の果てまで追い回  
し、めでたくゴールイン。しかし、  
天の仕組んだこの結婚は、無惨な結  
末へ！ さて、乞うご期待Rね！



ゲーム、原作には登場しない  
人間関係情報レポーターの、  
噂話娘々ちゃん



ビクターエンタテインメント/12月22日発売/8,000円/SHT

完成度ゲージ  100% 2人協力プレイあり

イギリスのコアデザイン社が送り出す脅威の3Dシューティング、それがこのゲームだ。なめらかな拡大縮小&回転に感動!

# ソウルスター

コアデザインだからすごいの!

## 敵マーコイドが制圧する4つの惑星を紹介!!

このゲームは、3Dシューティングのあらゆる要素が詰まったと言っても過言ではない。画面中央へ向かって行くスタンダードなステージや3Dフィールドを自由に飛行するステージ、それに地上を移動して行くステージなど、あら

ゆる状況がプレイヤーを待っているのだ。そして、序盤で進むルートによって難易度セレクトができるというのも特筆すべきところ。右のチャートを見ればわかるけど、最初の2ステージ以降からルートが3つに分かれているのだ。



## ワープシップのコアCPUを叩け!



### ゲートパイロン

難易度別に3カ所あるゲートパイロンを選び、周囲のボールを撃って起動だ。



## カーツコイ変形シーン!!



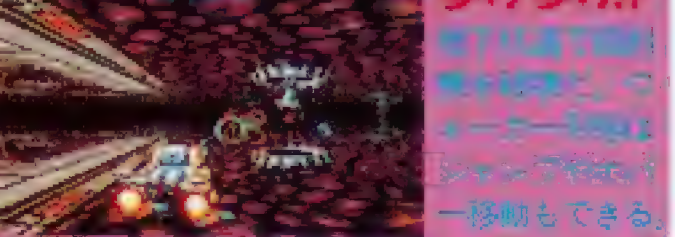
## 惑星ブルカン



### ボス!!



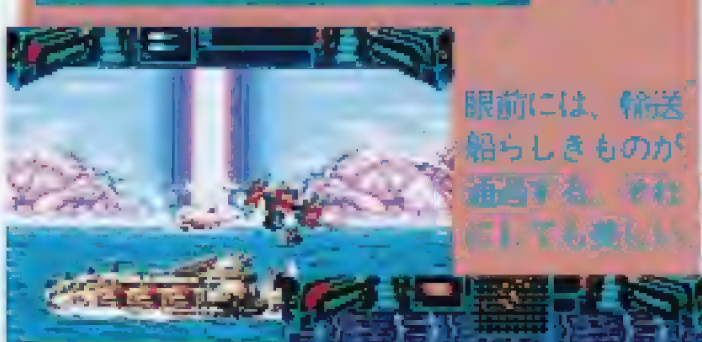
### 歩け歩け!!



## 惑星グーハ



## 惑星トウィンガ



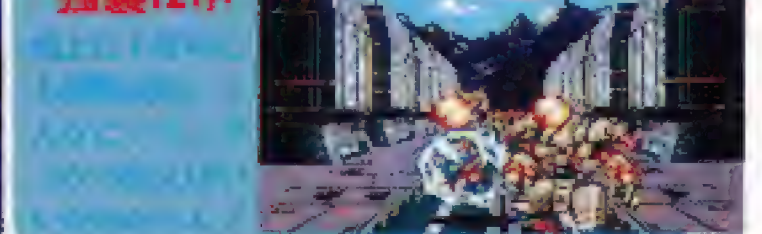
### 水中へ



## 惑星ガイガン



### 強襲はボ



## リングをくぐって武器をリクエスト

敵を撃つと、黒いボールを出すものがある。その黒いのがアイテムなのだ。入手方法は、撃つとリングになるので、それをくぐればいいだけ。リングの色によって、シールドが回復されたり武器が追加されたりする。



赤のリングをくぐること、新しい武器が追加される。くぐらないと、かなりツライかも。

## 特別座談会 ◎ 恨み積もってふた世紀

パイロット (以下P)      っと見つけたじゃんオレ達。  
 P    いやあ、長かったね。      P    見つけた見つけた。  
 ガンナー (以下G)      G    でもさ、2世紀も恨んでる  
 G    なんて母星破壊された      って普通ないじゃん。  
      もんね。オレ達。      P    ないない。  
 P    恨んじゃうよね。      G    すっけー陰険だよな。  
 G    てさ、2世紀もかかってや      P    オレ達の先祖って怖いね。



# サンダーバース ARE GO GO!

## RESCUE. 025

今月も通常の救出は休業だが、めでたくハイスコアコンテストが終了した「ダイナマイト ヘッディー」の、全シークレットボーナスを公開しよう。ついでと言っはなんだが、欄外にはスコア稼ぎのコツも載せておくので、究極のハイスコアを狙う者は参考にしてくれ。

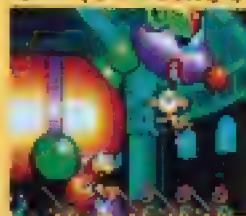
### 「ダイナマイト ヘッディー」全SB取得条件表

#### 1ステージ

- とるぞうくん（ロボット）を破壊する（3000点）。

#### 2ステージ

- 2-1で、お助けトリオの部屋をクリアする（各3000点）。
- 2-2で、塔を叩いてソルチャーシーカーを落とす（10000点）。
- 2-2で、ドグーンを倒した後、2人の手下も倒す（各2000点）
- 2-2で、ハッピーカムカム（ヘビの中ボス）を倒す（4000点）。
- キーマスター戦で、OTOKOを倒す（6000点）。



ここに限らないが、ステージの最後にはOTOKOが一定の確率で出現する。運が悪いとなかなか出てこないけどね。

#### 3ステージ

- 3-1のスタート直後で、ボールマシンがときどき転がしてくる特殊な弾を破壊する（7000点）。
- 3-2で、ときどき混じっている赤いプチヤマを倒す（5000点）。
- 3-3で、中ボスのマリーオ（上でネットを操っているヤツ）を先に倒す（8000点）。
- キーマスター戦で、OTOKOを倒す（6000点）。

#### 4ステージ

- 4-1で、スーパータンク4号のバウンド弾を何回か跳ね返して破壊する（10000点）。
- 4-1で、スイッチ（HIT MEと

書いてある）を20回叩く（9000点）。

- 4-1で、噴水をせき止めているあやしい石像を真上から叩いて破壊する（8000点）。
- 4-2で、マップ内にある箱をすべて破壊する（7000円点）。
- 4-3で、2つある扇風機を何度も叩いて破壊する（各6000点）。
- 4-4で、上からくるOTOKOを倒す（6000点）。

#### 5ステージ

- 5-2で、マルヤマを倒さずにしばらくねばる（8000点）。
- 5-3で、スタートからノーダメージのまま、ハンマーデッカーを倒す（7000点）。
- キーマスター戦で、OTOKOを倒す（8000点）。

#### 6ステージ

- 6-1で、スタート直後にいるモックンがニコニコマークを表示するまで待ち、それが出たら頭をぶつける（5000点）。
- 6-1で、牛が乗っているロケットを破壊する（3000点）。
- 最終形態（じいさん）になったキーマスターにつかまらないように倒し、その後に出るOTOKOを倒す（8000点）。



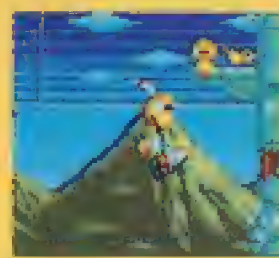
これも待っていれば必ず出るから、すかさず叩こう。



よく見ると、窓の奥に牛がいる。これを破壊するのだ。

#### 7ステージ

- 黒い牛を1頭倒す（8000点）。
- 途中にいる太った鳥を、逃げられる前に倒す（5000点）。
- イザヨイと戦っている時に、ヘディ夫の頭を画面外へ飛ばし、襲ってくる腕を誘導する。そして腕が画面外からOTOKOを持ってきたらそれを倒す（8000点）。



途中の柱に、あからさまに妙な鳥がつかまっているので、これを落とそう。発見したら、すぐに叩かないと逃げられるぞ。



腕をヘディ夫の頭で画面外に誘導し、OTOKOを持ってこさせよう。ハズレの時もあるが、慣れればけっこう簡単だよ。

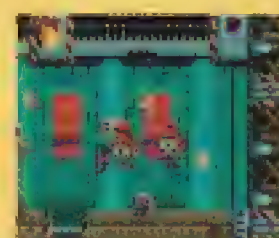
#### 8ステージ

- 8-1で、アイテム類をすべて取る（5000点）。
- 8-2のラストで、上から落ちてくるザコを1人倒す（6000点）。
- 8-3で、中ボスのまわりにあるアイテムのうち、ハートを3回連続してぶつける（10000点）。
- 8-3のラストのほうで、天井にある「DON'T SHOOT」のブロック

これが「ヘディ夫」の全39個のシークレットボーナス（合計30万点）である。究極のハイスコアを狙う者は参考にせよ。

を叩いて、ニコニコマークを出現させる（12000点）。

- 8-4で、顔のザコが撃ってくる弾を3回打ち消す（8000点）。
- 8-5で、ボスがたまに出すOTOKOを倒す（8000点）。



ソルチャーたちが落ちてきたら、どれでもいいから倒そう。



クロウの衛星(?)のうち、ハートを3回連続で当てる。

#### 9ステージ

- 9-1で、地蔵のどれか1体を破壊する（3000点）。
- 9-1で、マップ中のすべての箱を破壊する（9000点）。
- 9-2で、マルヤマに抱きつかれる回数を3回以下に抑えてから逃げきる（30000点）。
- キングダークデーモン戦で、下からトゲが上がってきたら、それを何らかのパワーアップヘッドですべて壊す（35000点）。



適当なヘッドを装着して、こいつらを全部倒すとSBが入る。しかし、得点ががてかいだけあって、難易度はものすごく高いぞ。

#### 遭難者からの連絡を待つ!

- 「サンダーバース本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
- なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

#### 救助の発信先

〒103  
東京都中央区日本橋浜町  
3-42-3 ソフトバンク㈱  
BEEP/メガドライブ編集部  
「サンダーバース」係まで

●スコア稼ぎのコツ・その1——暗黒バキウムヘッドを使って吸い込んだ敵やアイテムは、通常の2倍ものスコアが加算される。また、ソルチャーなどが出す弾を頭で跳ね返して、それで敵を倒した場合も2倍になる。細かい事柄だが覚えておいて損はないだろう。

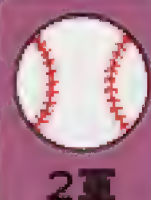
●スコア稼ぎのコツ・その3——各ステージのOTOKOはランダムで出現するため、キーマスター戦などでなかなか出てこない時は、わざとミスして次に期待するのも手だ（運もあるけど）。ヘディ夫の残り人数にもよるが、タイムボーナスを少しでも多く取りたい時はやってみよう。



# BEメガ裏技リーグ

サターンの登場も間近になった今、そろそろメガドラの裏技も激減すると思いますが、最後までつきあってやってください。

## BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE



### 魂斗羅 ザ・ハードコア 全部のショットを装備

ゲームをプレイしている時にいったんポーズをかけたら、1P側のコントローラーで「上、上、下、下、A、上、上、下、下、B、上、上、下、下、C」と押すと、音声がかかる。



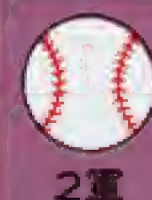
いつでもいいからポーズをかけてコマンド入力。コナミコマンドじゃないぞ。

と同時にすべてのショットが手に入る（2人プレイ時は両方とも）。また、ミスでショットを失っても、同じ要領で何度でも入手できるぞ。

（鳥取県・大足）



あっさり全部のショットが手に入る。何回でもできるのがうれしいね。



### キャプテン翼 シネマモード

まずタイトル画面でオプションを選択して、サウンドテストの画面を表示させる。

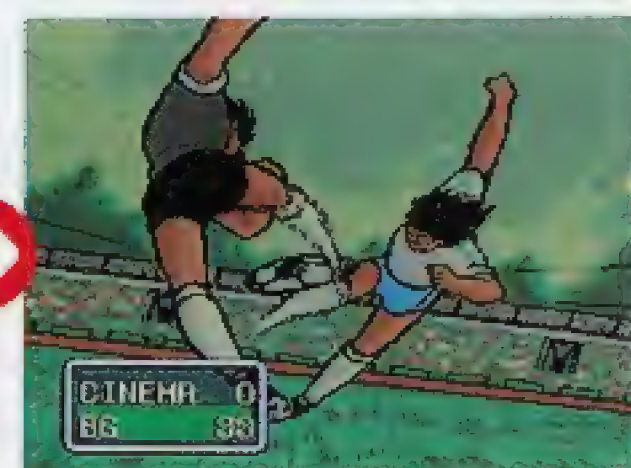
そして、BGMを2、8、3、の順に鳴らす（最後まで聞かなくても可）



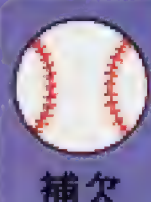
サウンドテストで2、8、3と鳴らす。この数字が何を意味しているかはあえて言わない。

と、画面が切り替わってシネマモードになるのだ。このモードでは、ゲーム中の全てのデモと、つなぎの背景が見られるぞ。

（兵庫県・高島武男・19歳）



それだけで全デモ画面が見られる。まあ、CDソフトによくある裏技ですな。



### スーパーストリートファイターⅡ グループバトルで同じキャラを選択

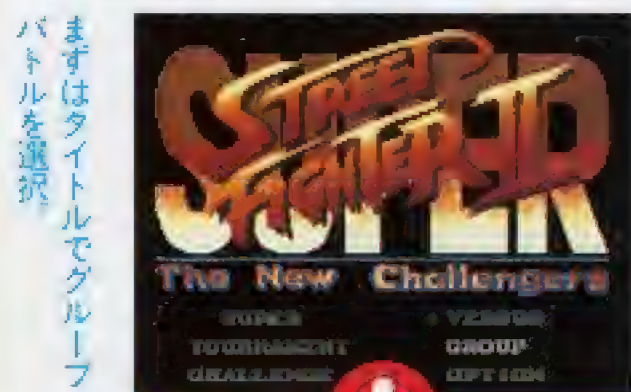
まず、メニューでグループバトルを選択して、バトルモードのセレクト画面を表示させる。

次に、2P側コントローラーのボタンを「A、B、A、B、A、B、B、A」の順に押そう。この時、成功すれば

音声がかかるはずだ。

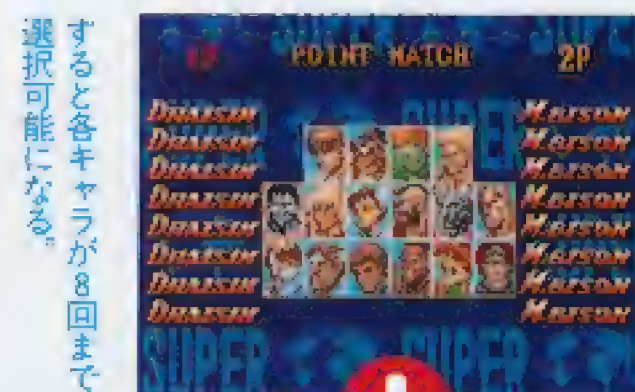
そうしたら、キャラクター選択画面まで進めると、各キャラクターが最高8回まで選択可能（通常は2回まで）になっているぞ。

（東京都・平和島ビート）



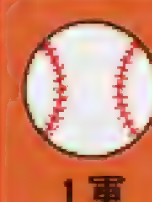
まずはタイトルでグループバトルを選択。

そしてこの画面でコマンド入力。2P側でね。



すると各キャラが8回まで選択可能になる。

しかし、同じのばかり使うと味気ない？



### ソニック・スピンボール レベルセレクト

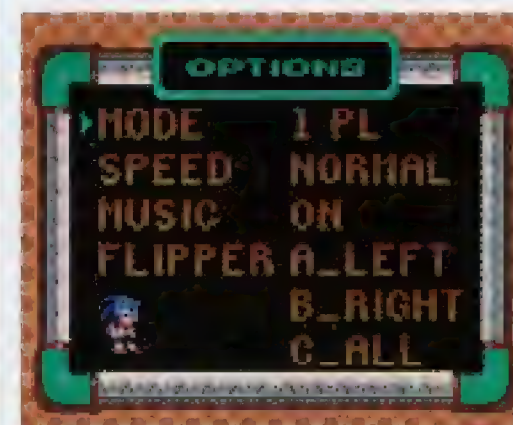
タイトルでオプションを選択し、設定画面を表示させたら、ボタンを「A、下、B、下、C、下、A、B、上、A、C、上、B、C、上」の順に押してみよう。

うまくいった場合は効果音が鳴るので、いったんタイトルに戻る。そ

して、Aボタンを押さえたままゲームをスタートすると、レベル2からプレイできるぞ。

また、この時Bボタンを押さえておくとレベル3、Cボタンを押さえておくとレベル4が選択可能だ。

（埼玉県・デコピン侍・20歳）



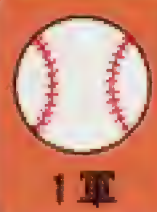
まずオプション画面に入って、コマンドをきっちり入力。ちゃんとボタンを押していれば、ここで効果音が鳴るのだ。

そしてタイトル画面に戻ってA、B、Cボタンのどれかを押したままスタート。



すると、2～4までの好きなレベルからいきなり開始できるって寸法だ。簡単でしょ？





## モータルコンバットⅡ 究極神拳

## テストモード

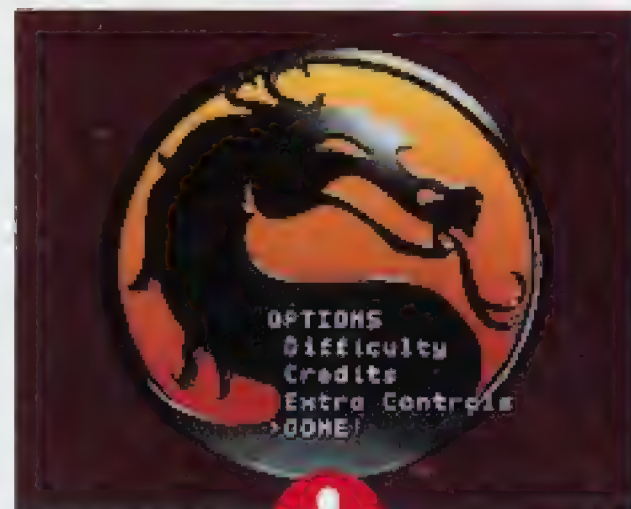
まず、いったんオプション画面に入ったら、カーソルを「DONE/」に合わせる。次にボタンを「左、下、左、右、下、右、左、右、右」の順に押そう。

すると、新たにテストモードの項目が加わって、無敵モードなどの設定が可能になるぞ。

(大阪府・サンダーボルト・18歳)



いつもは取り込み画像のトッシー（別名ハッピーおじさん）が、こんな顔に。なんだか力が抜けてしまう。



DONEに合わせてコマンド入力すると、TESTが加わる。この項目の詳しい内容は右の表を参考にしてくれ。各項目をセットする時は、カーソルを合わせてボタンを押そう。

## テストモード効果一覧表

No Damage to P1  
No Damage to P2

これをオンにすると、1P側（もしくは2P側）が全くダメージを受けない。無敵モードだね。

1Hit Kills P1  
1Hit Kills P2

1P側（もしくは2P側）が一撃で相手を倒せるようになる。あまり使い道はないかも。

Free Play

1人プレイ時に、コンティニューの回数制限がなくなる。

Background

背景を特定のものに固定できる。オフの場合は効果なし。

Battleplan

1人プレイ時の面セレクト。数字を大きくすると先の面に行ける。

Soak Test

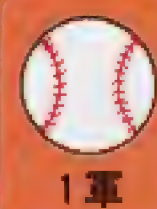
オンにしてからゲームを開始するとCOM同士の観戦モードになる。

Fatalities  
Friendship  
Babalities

いずれかをオンにすると、コンピュータ側が勝利した時に、必ず究極神拳などを使ってくる。

Oooh, Nasty!

トッシー（アッパーを決めると右下に出る男）が落書き顔になる。



## エコー・ザ・ドルフィン(GG版)

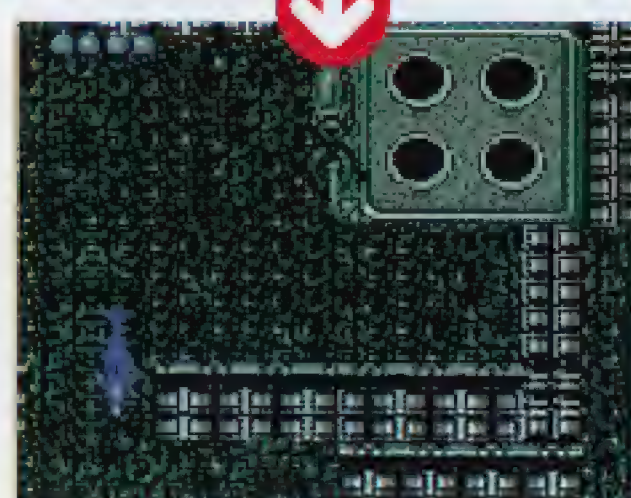
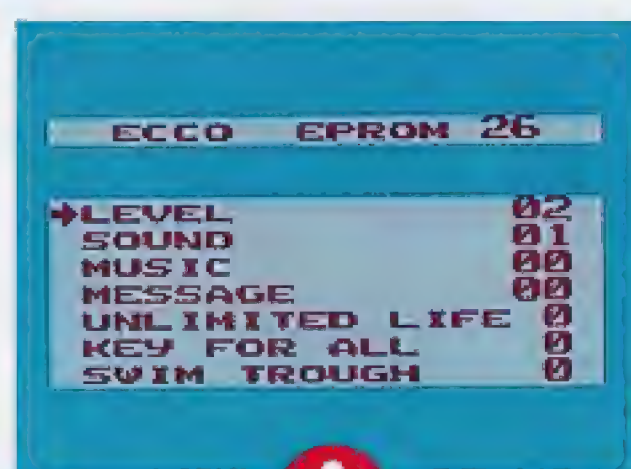
## 無敵モード他

ゲーム中にマップ画面を表示させたら、ボタンを「右、1、2、1、2、下、2、上」の順に押そう。この時、うまくいけば画面が切り替わるはずだ。後はステージセレクトやサウンドテスト、無敵モードなどの特殊な項目が設定可能になるぞ。

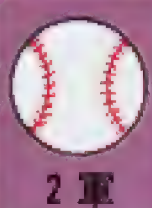
(東京都・西田康弘)



とりあえずきとうな面でマップを表示させてから、コマンドを入力しよう。



メガドライブ版と同様に、無敵などが設定可能に。難しいゲームだけにかなり使える。



## ラングリッサーⅡ

## 何でも買えるショップ

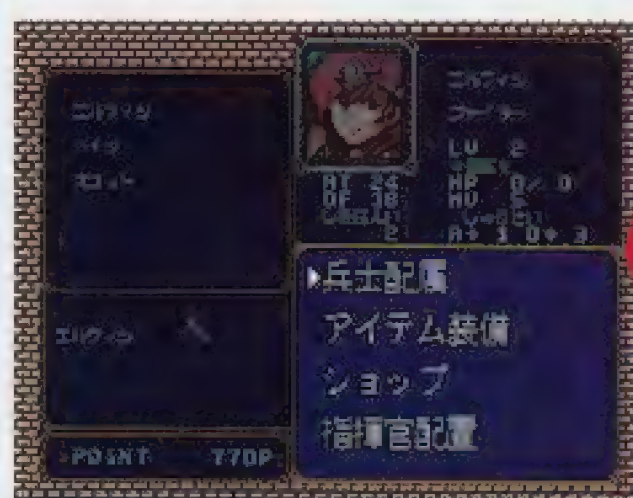
いずれかのシナリオ（どこでもいい）を始めたら、いったん兵士配属画面まで進めよう。

そしてカーソルを動かす前に、ボタンを「A、B、A、B、上、下、左、右、スタートボタン、B」の順に押す。後は普通にショップに入っか

ら「買う」を選択してみよう。

すると、本来なら特定のシナリオでしか入手できない武器や、メサイヤンソードなどの隠しアイテムなど、召喚魔法用のアイテム以外なら何でも買えるようになっているぞ。

(愛知県・坂上泰悟・17歳)



この画面になったら、兵士配属をする前にコマンド入力。それからショップへ入る。



すると、召喚魔法用アイテム以外は何でも買える。でも、強力なものは金額も高いぞ。

## 裏技大募集!

●BEメガ裏技リーグでは、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギア関連の裏技を募集しています。ハガキの裏(封書も可)に、ゲーム名と発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記まで送ってください。同じ裏技が多数送られてきた場合には、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。採用者

には、そのランクによって以下の謝礼を  
進呈いたします。

## あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町  
3-42-3 ソフトバンク株  
「BEEP/メガドライブ」編集部  
BEメガ裏技リーグ係まで

大リーガー	メガドラソフト2本&図書券5,000円分
1軍	メガドラソフト1本&図書券3,000円分
2軍	BEメガ編集部特製テレカ&図書券2,000円分
補欠	BEメガ編集部特製テレカ&図書券1,000円分
草野球	BEメガ編集部特製テレカ

※ゲームギアソフトをご希望の方は、メガドラソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。



"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

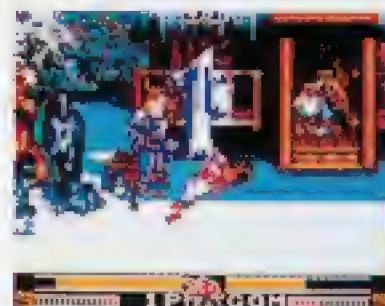
DECEMBER, 8TH, 1994



(SPECIFICATIONS)  
MODEL No. HGG-3210 (GAMEGEAR)  
CPU Z80A (3.58MHz)  
WORK RAM 8KB/VIDEO RAM 16KB  
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

前号で「詳細は来月」とふっておきながら、いつものGGライターが米国へ亡命した。そのおかげで、私がまた代打ちをする羽目になった。ホエホエホエホエ〜。(BY助っ人ライターK)

餓狼伝説SPECIAL / サムライスピリッツ / テレビアニメ スラムダンク / 魔法騎士レイアース  
ソニック&テイルス2 / イチダントア〜ルGG / 魔導物語Ⅲ〜究極女王様〜 / ぷよぷよ通



## サムライスピリッツ 完成度 100%

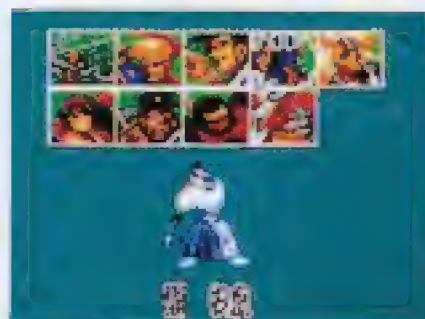
●タカラ/12月9日発売/4,800円/ACT/4M/2人通信対戦あり

### 尋常ならざる剣士がいざ尋常に10番勝負

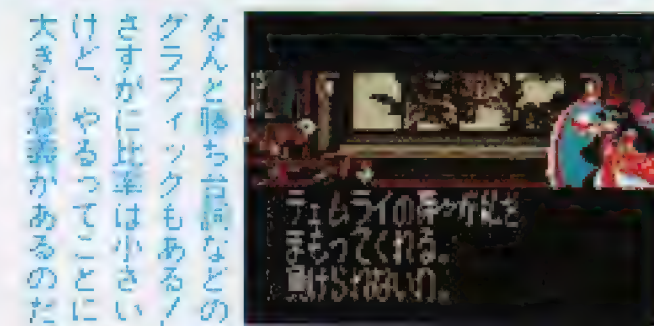
SNKの人気格闘ゲーム移植で知られるタカラが、なんとGGまでも制覇してしまった。もとのゲームの内容を、ほとんど損なうことなく再現しているのにはビックリするぞ。コレでGGユーザーになる人が続出するかも!



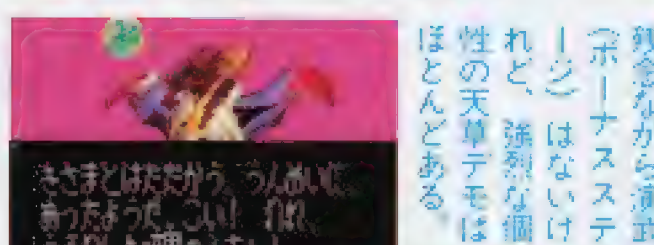
操作は斬るボタン、蹴るボタン、そしてボタン同時押しで大斬りだ。さすがに無音だが、うれしいことに必殺技はいい音で出るぞ!



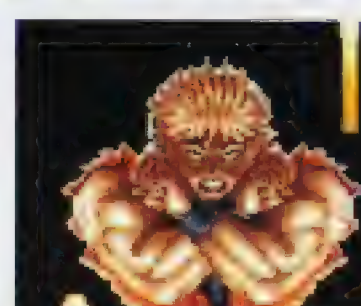
選べる剣士はこれだけいる。削除されたのはタムタム、王虎、アースクエイクのみ。まずまずのデキだよな。



### イチ 天草四郎時貞アワー



残念ながら演武(ボウナスステーション)はないけれど、強烈な個性の天草デモはほとんどある。最終面は、封印が解ける前と後でちゃんと背景が変わる。はつきり書けてよくやりますわ。



## 餓狼伝説 SPECIAL 完成度 100%

●タカラ/11月25日発売/4,800円/ACT/4M/2人通信対戦あり

### メガドラに先んじて SPECIALが!

左の「サムライ」と同様、こちらもSNKのあのゲームの移植版。なんとメガドラよりも先に出てしまうのだ!

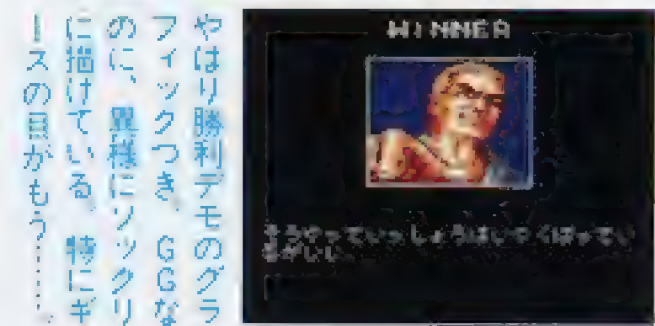
こちらはライン移動と一部のキャラクターや通常技、そして音声以外はほとんど作り込まれているぞ。



GG版は、攻撃に強弱がないものの、けっこう変な技が取り入れられている。もちろん必殺技のほうは、こちらも削除なし。



テリー、アンディ、ギース、舞、タン、ピリ、ダック、そしてリョウ。これがGG版の全メンバーだ。

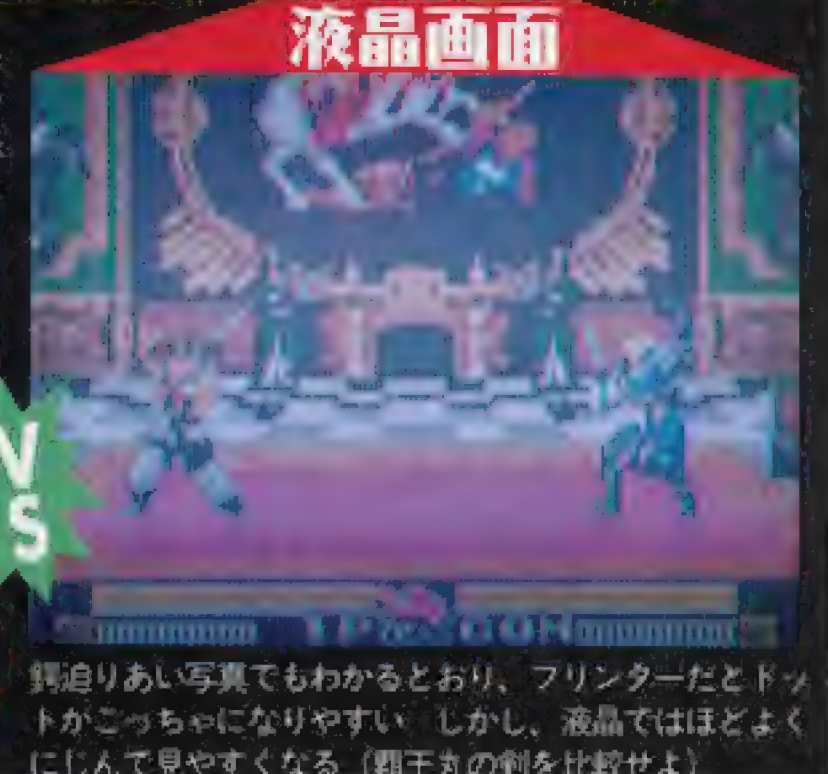


### 体力が赤くなったら超必殺技タ〜イム!

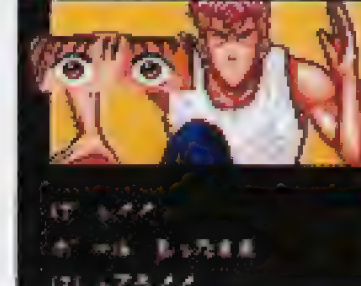
体力が減ってゲージが赤くなったときに、コマンドが簡単になんて出やすい。ギースのカッコいいライジングストームもこのとおり。GGでよくここまで!

## 知られざるGGコラム 本誌の写真と液晶画面ではこんなにも雰囲気が違う!

最近のGGソフトは液晶で見ることを前提としたドット配置なので、プリンター出力(ゲーム誌の写真)では本来の雰囲気とは異なることが多い。そこで、参考までに両者を比較してみた。



録画機で撮った写真でもわかるとおり、プリンターだとドットがごちゃごちゃになりやすい。しかし、液晶ではほどよくにじんで見やすくなる。(霸王丸の剣を比較せよ)



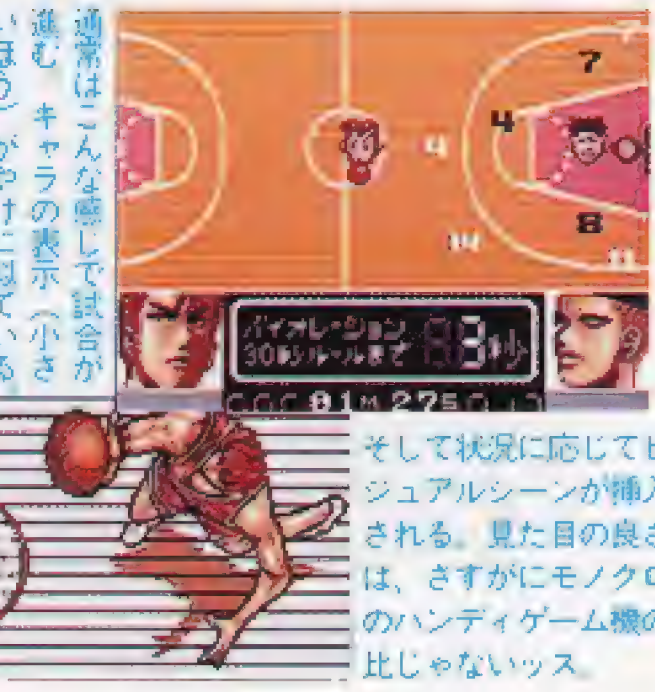
## テレビアニメ スラムダンク 完成度 7%

●バンダイ/発売日未定/価格未定/SPT+SLG/4M

### バンダイGG参入第1弾!

現在も『週刊少年ジャンプ』で連載中の「スラムダンク」が、コマンド選択タイプのスポゲーとして登場する。

ちなみにこのゲームでGG市場に参入となるバンダイは、これから「セーラームーンS」などのキャラクターものを発売していく予定とのこと。ますますGGが幅広い年齢層に支持されそうだね。





**魔法騎士レイアース** 完成度 100%

●セガ/12月発売予定/4,800円/RPG/4M+B

## ゲームギア版「レイアース」はオリジナルのストーリーだよ

講談社の「なかよし」誌上やTVアニメなどで人気の「レイアース」が、セガサタンのみならずGGでも出ます。ゲーム中のストーリーは、ヒロインの3人が異世界のセフィーロにたどりついた直後という設定で、オリジナルの展開が待っているぞ。難易度は全体的にやさしい作りだから、主力ターゲットの女の子にもうってつけだね。



キャラクターデザインはGG画面でも見やすい2頭身で統一してある。ちょっとしたデモ画面もいろいろ出るのだ。



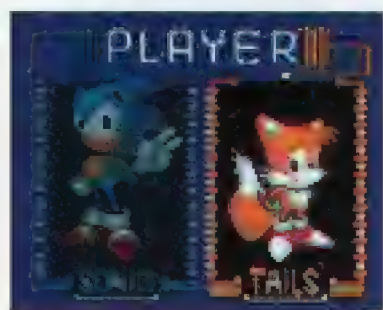
始めに出会うクレフは、ストーリーが進んだ後もいろいろ助けてくれる親切なキャラだ。何かあったらここへ来てみよう。

**ソニック&テイルス2** 完成度 100%

●セガ/11月11日発売/3,800円/ACT/4M

## ナックルズもおじゃまします

メガドライブやメガCDのシリーズに負けるなど言わんばかりに、またまた出ました。今回の「2」は、新キャラクターのナックルズもストーリーに絡んできて、ますます円熟味を増してきますぞ。そして、他にも謎の新キャラクターがいるという噂も……。



最初にソニックかテイルスを選んでスタート。テイルスは自力で飛べるから初心者にも最適。ソニック一筋の人でもどうぞ。



今回もかわいさ大爆発のテイルス。うーん、いいね。



手こねそうな敵との一騎打ち。頼みの綱は回転アタックノ。

**魔導物語Ⅲ** 完成度 100%

～究極女王様～

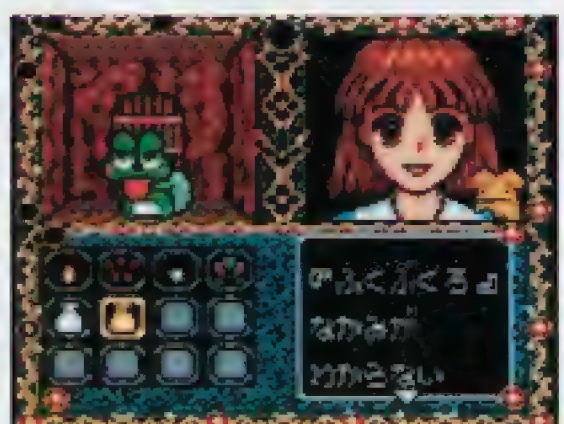
●セガ/11月25日発売/5,500円/RPG/4M+B

## 今度のアルルは何歳だ?

とうとう3作目となったこのシリーズだが、今度のはこれまでとかなり違うお楽しみ要素がいっぱいだ。カーバンクル関係のイベントや、意表をつく展開の数々には、IとIIで慣れているユーザーさえも度胆を抜かれるはず!



メインとなる舞台はミノタウロスの塔内。カエルたちが棲んでいて、何かと関わりあいになる。



耳がしおたれてるカーバンクルは何を意味するのか?



ちなみに音声は前作までとは雰囲気が変わったぞ。

## スロットバトルシステムで戦っちゃえ



戦闘シーンは、スロットで止まったキャラに行動させるシステム。

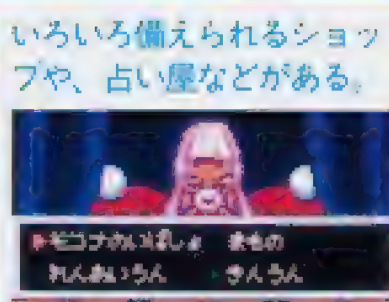


↑スロットは方向ボタンで速度が変えられる。これが速いと、攻撃力も比例して上がる。

↓運が良ければラッキーカードが出て、体力回復などのうれしいイベントが起きることもある。



見やすい移動画面。ここはセフィーロの村だ。



いろいろな備えられるショップや、占い屋などがある。



大切な通信機を壊したフェリオをやっつけろ!



**イチャントアールGG** 完成度 100%

●セガ/11月25日発売/3,800円/ETC/4M

## HANDY RATE100%級だ!

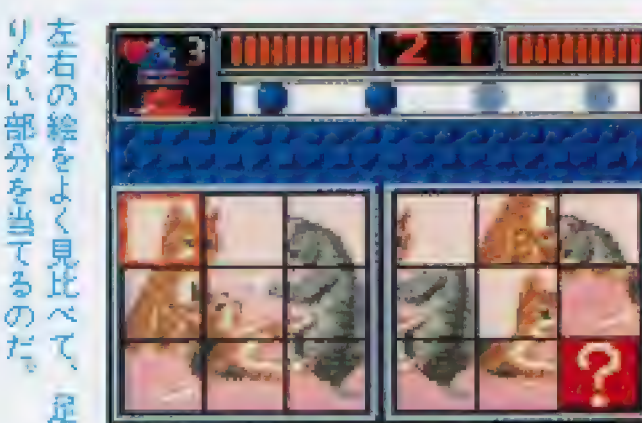
このGG版「イチャントアール」はMD版よりチョッピリ少ないけど、全12種類のゲームが楽しめるぞ。しかもその中には、GG版だけのオリジナルゲームもあるってんだから、見逃せないよね。要チェック!



これがGGオリジナルのゲームの1つ。自動照準に合わせて、一定の順番に空気を撃てばクリア。



これはモグラ叩きの要領でワラ人形を斬る。



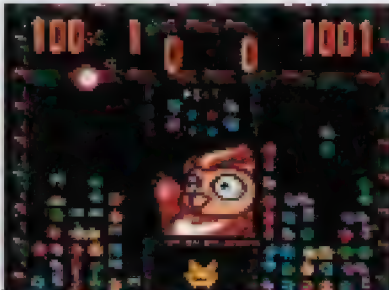
左右の絵をよく見比べて、足りない部分を当てるのだ。

**ぷよぷよ通** 完成度 100%

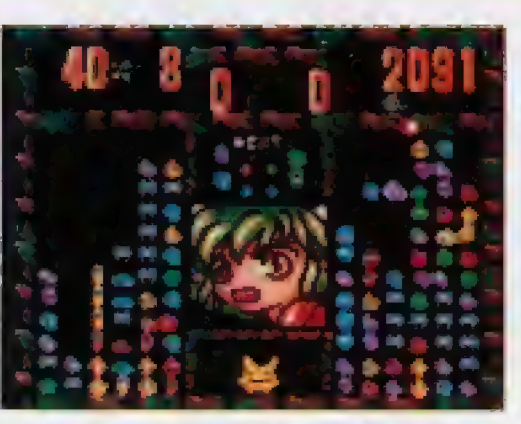
●コンパイル/12月16日発売/3,800円/PUZ/4M/2人通信対戦あり

## なあ〜んとプレイヤー2人+コンピューター2人の4Pが!

メガドラで出るとなれば、当然GGでもお目見えってことで、この「ぷよぷよ通」も出ます。内容はほぼ同じだけど、なんとGG版はコンピューター2人+プレイヤー2人での4人対戦ができるらしいぞ!



登場するキャラクターも、内容もほとんど同じ。ゲーム部分も前作よりかなり向上しているのがうれしい。



まだ完全版ではないので、細かい部分は次回で触れよう。待っていてくれ。

## 今宵も虚空に悲しきおじゃまぷよが降る







# LIBRARY

メガLDライブラリー

1994  
12

「ロードブラスター」、そして「タイムギャル」は、往年のゲームファンにはうれしいラインナップだろう。このタイプのソフトはレーザーアクティブが最も得意とするだけに、今後も期待が持てる。



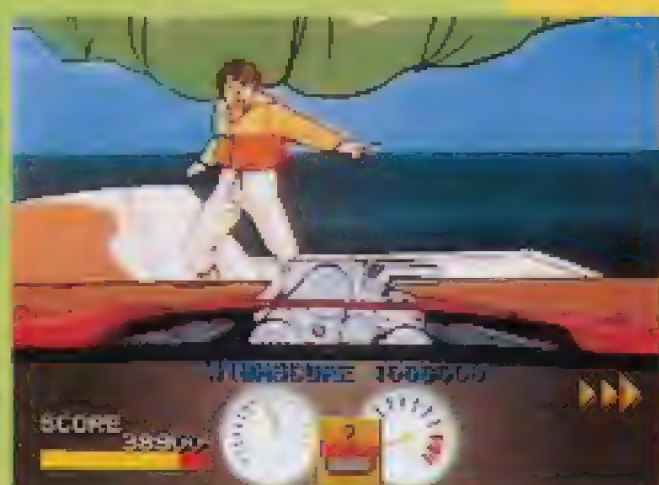
## ロードブラスター

アクション/パイオニア/1月発売予定/価格未定

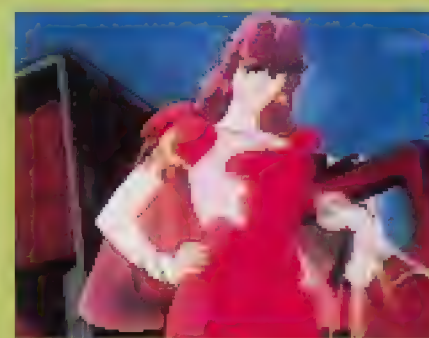
### あの名作が完全な形でお茶の間に!!

「ロードブラスター」は、8年前に登場したアーケード用LDゲーム。車の運転席からの視点と息もつかせぬ展開によって生み出されるスピード感が、単なる“反射神経&覚えゲーム”以上の興奮を生んだ名作だ。以前、メガCD用ソフトとして他のメーカーから移植されたこともあるが、LDゲームならではのアニメーション画質を保つことは不可能だった。しかしレーザーアクティブなら、映像がウリのこのテのゲームの魅力を損なうことなく再現できる。メンテナンス面やアクセススピードなど、レーザーディスク再生装置自体のハード的な進歩を考えれば、今回の移植は“完全移植”以上の意味あいを持っていると言えるだろう。当時故障

左右方向の人力、ブレーキやターボエンジンは画面下に表示される。操作入力は必要とする場面もある。



におびえながらゲームセンターでやり込んだ人も、単に「マッドマックス」のようなド派手なカーチェイスを体験してみたい人も、これを機会に手にとってみてはいかがだろう。

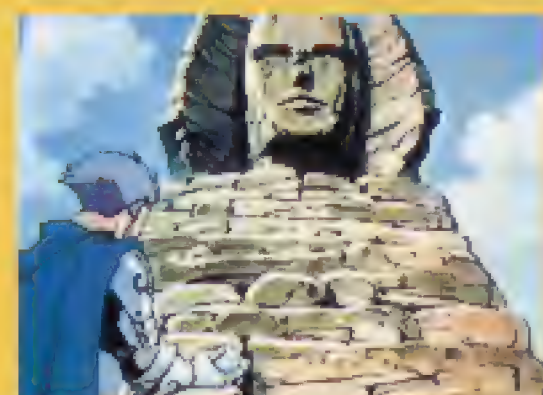
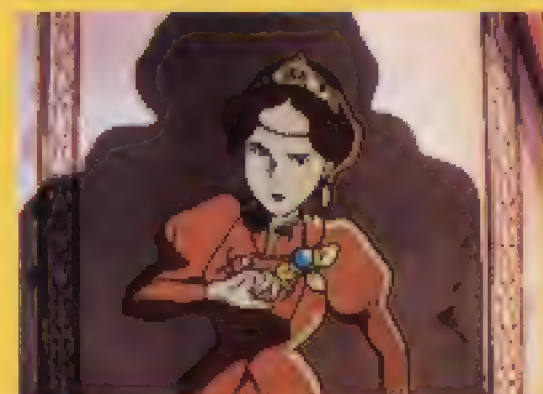


## ドン・キホーテ

ロールプレイング/ブルミエ・インターナショナル/11月下旬発売予定/9,800円

### まだまだ若いもんにあ負けん!

アニメーションがRPG要素を取り込んだのか、はたまたゲームがドット絵以外の表現手段を獲得したのか……。『ドン・キホーテ』は、紋切り型のジャンル分けをするのが難しい、一風変わった肌触りのソフトだ。アニメーションの主人公であるドン・キホーテの“体験”をプレイヤーが疑似的に体験できるということは、感情移入という言葉だけでは説明できない新たな観賞法を、我々に提供することになるかもしれない。



夜の闇の中に浮かぶ戦火……。悪の手によって今、トラババーナという国が滅びようとしている。女王ドルシネアは「幾千の星の流れる夜、太陽の昇る方向の彼方から勇者がやってくる」と予言する。さて、キミ（ドン・キホーテ）はその勇者になれるだろうか?

## バック・トゥ・ザ・江戸

クイズ/TBS/11月25日/9,800円

“江戸で遊んで、江戸を知る”ソフトが、ついに発売される。とりあえず松本零士の描き起こしイラストは一度は見てみたい!



## コンピュータ インターフェイスパック

このパック(14,800円/12月発売)でパソコンと接続し、プログラムを組めば(簡単)、LDやCDの再生コントロールが可能だ。





# 魔界と化した洋館で大冒険! レーザーアクティブだからできる、 白熱のゴースト・ハンティング。



訪れるたびに  
間取りが変わる  
魔界のダンジョン!

洋館の  
トラップには  
十分ご注意を!

ドキドキが  
続々!

良きアドバイザー、  
ハンターズショップ  
タリスマンの親館!

ワクワクが  
続々!

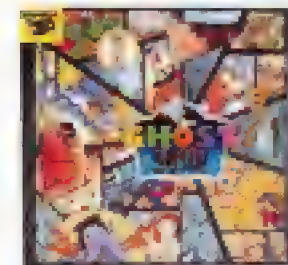
ゆかいな  
ゴースト達が、  
大暴れ!

弱気になった  
ゴーストを  
豪快に捕まえる  
爽快感!

カウカンが  
続々!

ゴーストガンで  
弱らせて、  
ボタン連打で  
捕まえろ!

## リアルな映像のコミカルホラー・アドベンチャー・ゲーム。



### GHOST RUSH! (ゴースト・ラッシュ)

9,800円(税別) REASJ 1018/発売元・販売元:パイオニア 株式会社  
©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1994/©Den'no Shokai 1994

[ストーリー] 高名な心霊研究家カース博士が住んでいた町外れの洋館には、いつしか数知れぬゴーストが棲みつき、ついには魔界のダンジョンに。やがて、ゴーストに賞金を掛ける者まで現れて、各地から腕自慢のゴーストハンターが続々と集まってきた。さあ、あなたの出番。勇気と知恵を振り絞り、トップハンターの栄誉をめざして、ゴーストハンティングに出発だ。多彩なソフトが存分に楽しめる。レーザーアクティブは、マルチメディア上級生。あなたの私生活を、これでもかこれでもかと、楽しくするために。レーザーアクティブ対応プレーヤー CLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、レーザーアクティブも、レーザーディスクも、CDも、カラオケも、メガドライブも、PCエンジンも。そのすべてをこの1台でお楽しみいただけます。



レーザーアクティブ対応 CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属  
標準価格89,800円(税別)  
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

この世の未体験と遊ぶメディア

# LaserActive™

<p>レーザーアクティブ MEGA-CDパック <b>PAC-S1</b> コントロールパック付属 標準価格39,000円(税別)</p>	<p>CLD-A100との 接続で 再生可能なソフト</p>	<p>レーザーアクティブ LD-ROMパック <b>PAC-N1</b> コントロールパック付属 標準価格39,000円(税別)</p>	<p>CLD-A100との 接続で 再生可能なソフト</p>
---	--	--	--

PIONEER AIR  
未体験しかつからない

この世の未体験は、カタログ請求から始まる。  
パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を  
明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター: BEEP/メガドライブLA-11係へ。  
● 国 マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。● LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。  
● CXはCBSの商標です。● パイオニアショールームへどうぞ。〒 東京・目黒橋之助坂  
「JR目黒駅」下車すぐです。パイオニア株式会社





## ダンク・ドリーム

© 1994 DATA EAST CORP.  
発売日未定 価格未定 容量未定  
ゲーセンでは好評稼働中

先頃行なわれたAMショーでは、サードパーティーが続々と新作を発表していた。念願だった1月1本の夢はもう実現間近だ。未来は果てしなく明るい……でしょ。

その明るい未来に一際輝く一番星が、荻窪の暴れん坊将軍データイースト。独特のスマイルを感じさせる新作「ダンク・ドリーム」を送り出してきた。コイツがイカス。

今回のお題は巷で話題のストーリーバスケットをゲームにしたものだ。バスケットの醍醐味であるダンクシュートに注目し、いかに華麗なダンクを決めるかが楽しみの1つになっている。芸達者なテクニックがボタンとレバーの組み合わせで簡単に出来るため、発見してすぐに遊べること間違いナシ。常時流れるラップサウンドも必聴ものだ。

## 大きな人々が飛ぶ飛ぶ飛ぶ!

1人で

2人で

スーパー  
ダンク  
ショット



うおーりや〜!

ひええええ〜

鳩も

があなたにも決められる!

ゲージが満タンになったら  
Aボタンを押すだけ!



シュートが決まると画面下のスーパーショットメーターにエネルギーが充電される。このメーターが満タンになってスパークした時シュートを放て。すると……すげえぜ。



## 天高く馬肥ゆる秋にダンクな夢を!

### 10カ国から世界の頂点を決める

世界各地から個性的なヤツらが集まっているこのゲーム。個性の区別は、ダンクシュートの決まり具合、3ポイントシュートの決まり具合、素早さ、ガード能力など4つのパラメータから判断される。1にも2にもダンクシュートをバキバキ決めたいのなら、アメリカを選ぶがよい。



カットだ!  
シュートされたらAボタンでブロックを、パスならBボタンでパスカットをするべし。

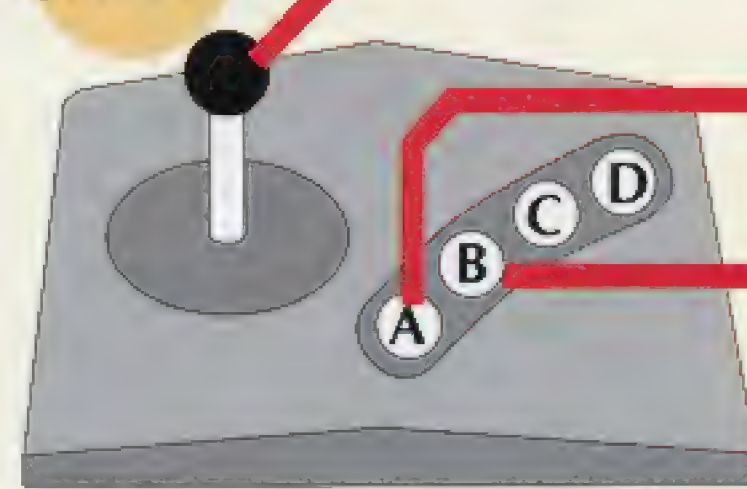
豊富なアクションで  
キミのハートを釘づけ  
奪い合え!



シュートは選手の位置と操作により、いろいろ種類がある。どれが効果的かは状況次第だな。

相手がボールを持っている時は、Bボタンでスティールしてしまう。

### HOW TO OPERATE



8方向レバー 選手を移動させる。レバーで移動できるのはカーソルの表示された選手だけ。カーソルから目を離すな。

Aボタン オフェンスの時はシュートやダンクを行う。ディフェンスの時はジャンプやシュートブロックをする。

Bボタン オフェンス時はパスを出す。ディフェンス時はパスカットやスティールを行う。このボタンが一番重要かも。

Cボタン 使わぬ  
Dボタン 使わぬ

### NEO・GEOを語るならコイツを遊べ



ビューポイント 25,000円  
'92年12月11日発売 容量74メガ

サミー工業開発の斜めスクロールシューティング。武器は通常弾と波動砲を使い分け、ストックがあれば3種類のボムも使える。疑似3Dの敵キャラクターの美しさは思わず見とれてしまうが、その攻撃は情け無用。難易度は尋常ではない。自機の遅さを克服すれば最高に楽しい。



# BEメガ読者プレゼント

1994年12月号

## ●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。表側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不

十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、12月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、1月号の誌上で行います。  
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。  
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(TEL 03-5642-8185)

## 1 お好みセガサターンソフト



10名



20名

## 2 お好みメガドライブソフト

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年12月7日までに発売されたセガサターン、あるいはメガドライブ、メガCDソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

## 3 「ソニック」ウオレット

5名

提供：BEEP/  
メガドライブ編集部

ジョイボリスなどでしか手に入らないセガ・オリジナル。サターンにも移植されるとうれしいんだけどなあ。



## 4 「ラングリッサーⅡ」ゲームガイドブック

5名

提供：メディアミックス

手ごたえ十分の本格SLG。どう指揮したらいいのかわからなくなってしまった人、お助けしましょう。



## 5 「VAMPIRE」オリジナル下敷き

5名

非売品/提供：カプコン

相変わらずサターンへの移植希望が高い「VAMPIRE」。果たしてカプコンの参入第1弾は何なのだろう？



## 6 テレビアニメメット「サムライスピリッツ」ポスター

5名

非売品/提供：SNK

メガドラ、メガCD、そしてGGにまで登場するサムスピ。好みのハードで存分にプレイだ！

I

INFORMATION

'94年末、32ビット次世代ゲームマシンが出そろい、いよいよゲーム・シーンもNEXT LEVELに突入。こうした激動する状況の中、BEメガスタッフによる「セガサターンマガジン」が11月21日に発売されるのは、先月お伝えしたとおりです。それではBEメガは、どうなる？ というお便りもたくさんいただきました。結論をお知らせします。長らく読者のみなさんに親しんでいただいたBEEP/メガドライブは、来月号を最後に来年1月、セガサターンマガジンと合体し、新しく生まれ変わります。ただしメガドライブの雑誌がなくなるのではなく、BEメガも新しい時代に会わせてリニューアルし、NEXT LEVELへと成長していくと思っていただければ幸いです。もちろん、メガドライブ関連の情報も引き続き掲載していきます。今まで以上にパワフルにセガ関連情報をサポートしていきます。ご期待ください！

## 次号は、12月8日(水)発売です。

## 質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

BEメガ編集部ではゲーム及び一般関連記事のライター、編集雑用アシスタントを随時募集しています。

[資格] ●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

[応募要項] ゲームに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

## STAFF

### ●編集長

近藤 裕

### ●編集スタッフ

西村 亨

石坂英作

窪田 剛

田中 茂

遠藤ひろき

(メディアミックス)

吉野佳昭

鈴木 剛

吉岡聖乃

(MUSE HOUSE)

藤森英明

鈴木一弘

野安幸男

稲元徹也

(ターニングポイント)

Special Thanks

GAME FAN (U.S.A)

MEGA FORCE (France)

GAME CHAMP (Korea)

### ●編集アシスタント

長 ちのり

猪苗代憲

児玉賢一

### ●編集協力

佐々木功一

折原光治

青山ようこ

梶原 智

小林 仁

戸塚井一

榎田理子

渋谷洋一

作山哲広

永田洋子

松島賢司

### ●レイアウト

渡辺 縁

村田雅英

星 涼二

Have a Nice Day

黒川修二

小野田由美

深田真理子

中沢 学

吉田正人

藤田 正(プロスベック)

塩住太郎

### ●フォトグラフ

鬼頭栄次

大屋哲男

### ●イラスト

八重樫彩蔵

湯川安芸子

中元正敏

### ●校正

アレフ

### ●印刷

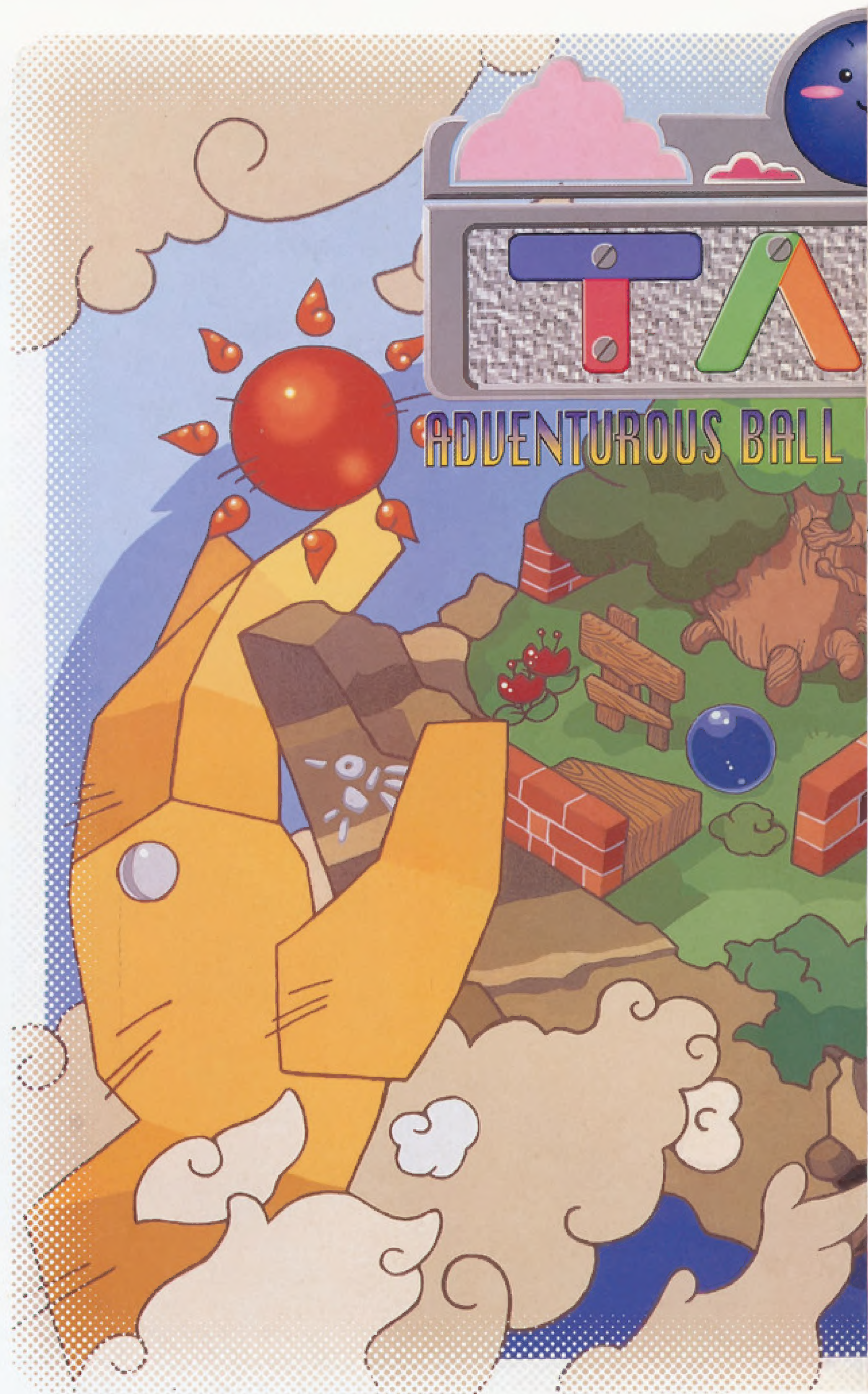
大日本印刷株式会社



# TENGEN

1988-1994

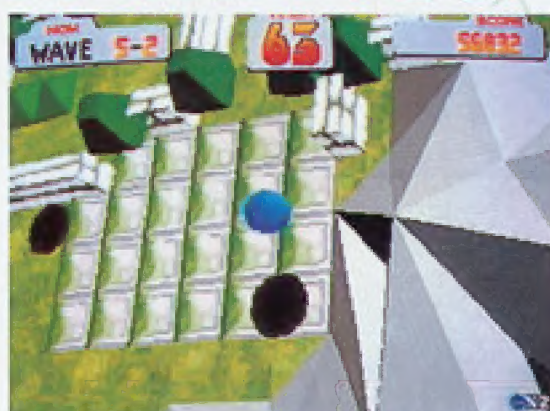
メーカー名を隠したテストで  
90%以上の消費者の方が、ゲ  
ーム内容、面白さ、新鮮さ等  
の理由から『TAMA』は「テン  
ゲンのゲームである」とのお答  
をいただきました。



## タイムワナーインタラクティブ名作劇場

今月の  
一枚

### TAMA たま



©TIME WARNER INTERACTIVE

「たま」の世界には、たくさんのトラップがあります。今週はその中の代表的なトラップのひとつ「穴」をご紹介します。「穴」には、写真のようにまるい形状のものはもちろん、移動するものや変形するものがあります。ただ地味で黒い存在ではないのです。ああ、すばらしきかな、「穴」。

セガサターン版・本体と同時発売予定 予価5,800円(税別)  
プレイステーション版・94年12月発売予定 予価5,800円(税別)

### Race Drivin'



©ATARI GAMES ©TIME WARNER INTERACTIVE

## 社名が変わりました

今後とも、ご愛顧のほどよろしくお願いいたします。





——正解は、  
**「タイムワナー インタラクティブ」**  
 のゲームです。

## レースドライビン

レースドライビンといえば牛。1989年の前作ハードドライビンから、この牛はしっかりと、ゲームのアイドルキャラクターとしてみなさまに愛されてまいりました。もちろん、現在開発中のセガサターン、およびプレイステーションの両機種においても、牛は健在であり、「もーもー」と鳴きながら、みなさまの前にお目見えできる日を待っているのです。

**セガサターン版・発売日未定 価格未定**

**プレイステーション版・発売日未定 価格未定**

※画面は開発中のものです

## Virtua Racing バーチャレーシング サターン



©TIME WARNER INTERACTIVE ©SEGA

現在は、アーケード版と遜色ないゲームに仕上がるよう鋭意開発中です。というわけで、詳しい情報は、しばしお待ちを。必ず、

**1.はやい 2.美しい 3.イカス**

サターン版バーチャレーシングをお贈りすることをお約束いたします。

**発売日未定 価格未定**

※画面は開発中のものです

それでは、来月またこのページでお会いしましょう!!

**株式会社 タイムワナー インタラクティブ**  
 (旧社名 株式会社テンゲン)

〒110 東京都台東区台東4-20-6  
 カスタマーサービス: 03 (3835) 7999 (月)～(金)10:00～17:00 (祝・祭日除く)

※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。



WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL



敵キャラクター拳に32人!  
対戦モード也大熱戦だ!!

# ぷよぷよ通

お馴染みのナスグレイブ、すけとうだ  
らちに強力な助っ人があらわれた。  
登場する敵キャラが、何と32人に倍増。  
しかも、サウンドデータを大幅に補強し  
ガンガンしゃべりまくるのだ。  
「対戦モード」にはハンディキャブ設定  
やBigおじゃまぶよなど、白熱したぶよぶ  
よバトルを演出する数々の新趣向も満載。

再び「ぷよぷよブーム」  
が日本全土を席巻するゾー。

メガドライブ専用  
パズルゲーム  
12月2日発売予定  
6,800円  
©1994 COMPILE

乱入!



ゲームギアからも発売!

12月16日 発売予定  
3,800円 横コンパイル



GAME GEAR  
11665011

16 BIT  
高性能マシン



MEGA DRIVE  
メガドライブ2

メガドライブ用  
アップグレード  
フースター

12月3日  
発売予定  
16,800円



SUPER  
32X

メガドライブに  
装着するだけで  
32BITマシンに  
変身!



SEGA

セガ・エンタープライゼス

©SEGA 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

BEEP! メガドライブ

1994 12月号  
DECEMBER  
1994年12月1日発行  
(毎月1回1日発行)  
第10巻12号通巻120号

発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫  
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3  
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125

定価540円(本体524円)



Printed in Japan

T1017659120545

雑誌17659-12